3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.94
专题企划
浴火重生千古梦
——游戏中的复活之道
特快专递
NDS 节奏天国 金
PSP 无限轮回 梦归古城
PSP 罪恶装备XX 重音核心 PLUS
攻略透解
PSP 梦幻之星 携带版
PSP 英雄传说 空之轨迹 the 3rd
NDS 火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑
NDS 召唤之夜2
罪恶装备XX 重音核心&PLUS
精彩连续技演示（上）
DVD光环

掌机王SP幸运大抽奖

参与方式：只要在2008年9月8日前（以邮戳时间为准）将别册中的“读者回函表”拆下寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第96辑上公布，敬请关注。

一等奖

- SCDSO烧录卡 2名
- EZ5 PLUS 清凉版烧录卡 2名
- M3DSR烧录卡 2名

二等奖

- SC-miniSD烧录卡 1名
- SC-SD震动版烧录卡 2名
- 北通二代直插座充 BTP-6369 1名
- 北通二代座充 BTP-6262 1名

三等奖

- 北通电池组 BTP-6266 1名
- 北通微型线控耳机 BTP-6235 1名
- 北通3合1水晶盒 BTP-6257 1名
- 黑角NDSL彩柔皮包 BH-DSL09203 1名
- 黑角多功能影音支架套装 BH-PSP02627 1名
- 黑角NDSL多彩保护二合一套装 BH-DSL09617 1名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注

专题企划

闲谈复活道具、重生魔法



细说游戏中的复活之道 P157

攻略透解 P100

系统详尽分析
全任务详细图文攻略

PSP 梦幻之星携带版

攻略透解

NDS 火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑 完全攻略



跟随玛鲁斯王子
去体验那壮绝的炎之纹章故事

P64

攻略透解

详细系统解说＋完整剧情攻略
带你领略《空之轨迹》完结篇的魅力



P84

PSP 英雄传说 空之轨迹 the 3rd 详细攻略

写在前面

近日由于正值奥运期间，每到中午休息时间编辑部内的电视机周围都会出现类似“应援团”的场景，从人堆里不时传来的欢呼声，让其他被炎炎夏日烤得有气无力的人也士气大振。不知各位同学是不是也有跟朋友们一起欣赏这场体育盛事呢？

考虑到不少读者来信反映想要印花又不忍心剪书的心情，本辑我们的印花改成了读者回函表，大家只要将填写好的回函表寄给我们，就可以参与抽奖了。为了方便大家拆阅，读者回函表特别制作在随书附送的迷你手册中间，这样即使拆下来也不会影响到手册中其他页的装订，所以大家可别一时心急把手册给全剪了喔！

好了，废话不多说，大家赶快翻开后页，去寻找你喜欢的内容吧。

嘟嘟



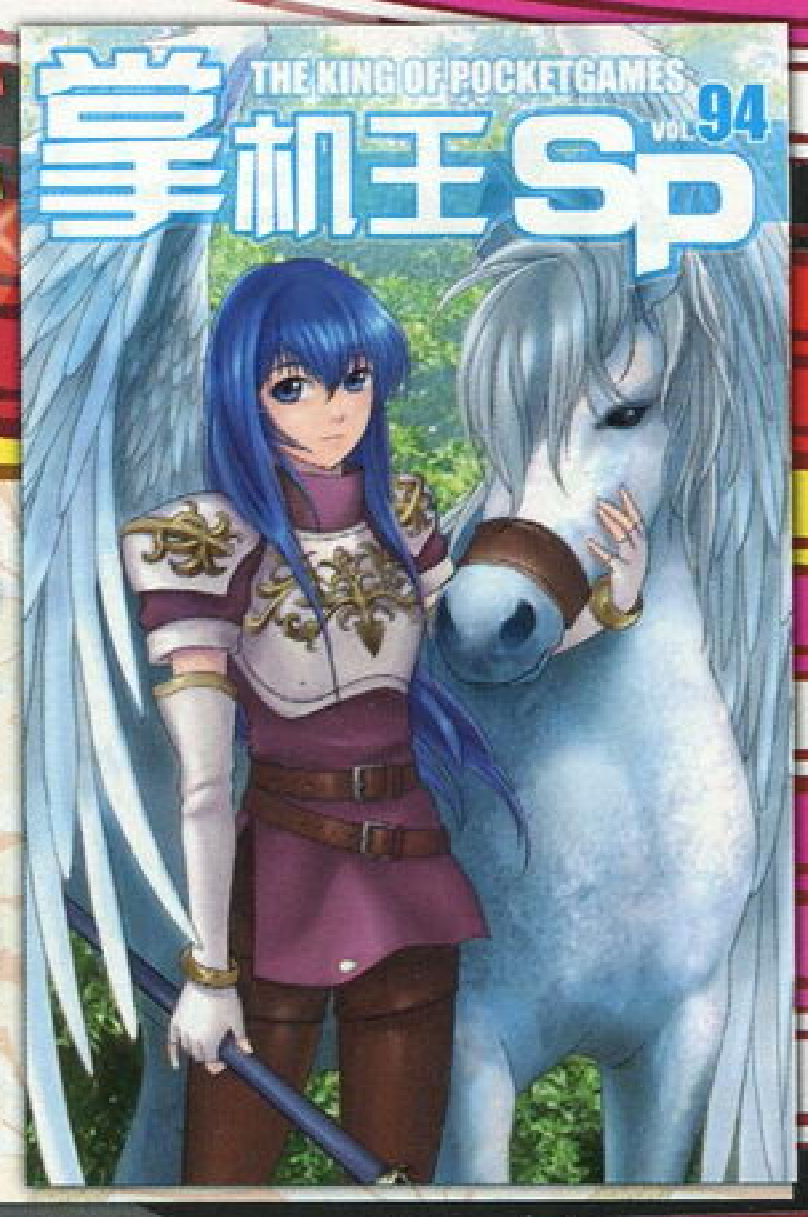
本辑责编:付欧蓓　美术总监：吴松　封面画师：变色猪

掌机王Sp目录

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。





投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下

掌机情报站

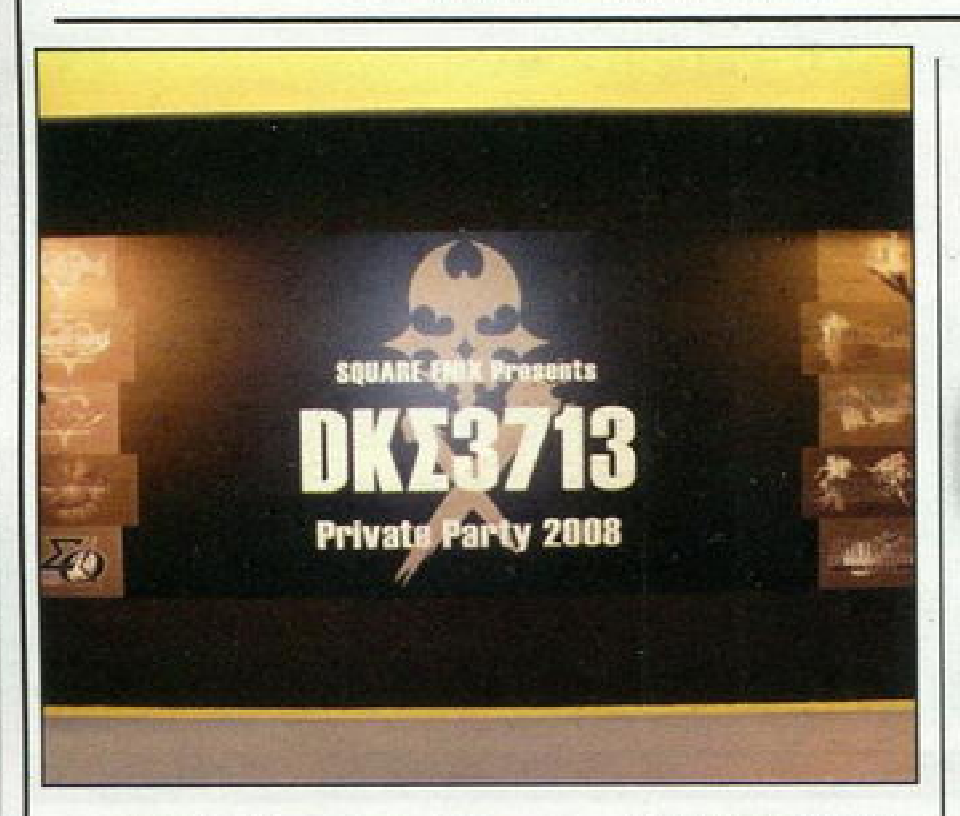
PORTABLE GAME NEWS STATION



本栏目部分新闻资料由levelup.cn网站友情提供

事件 EVENT

PSP抢尽风头，DKΣ3713惊喜不断



本月2日、3日，Square Enix如期在日本东京召开了倍受瞩目的“DKΣ3713”个展，在两天的时间内共分六场招待了2400名玩家。

据日本方面报道，SE在本次活动上高调展出了PS3平台超受瞩目的次世代“《最终幻想》系列”新作《最终幻想XIII》的新情报以及影像。很早以前就公布的作为“《最终幻想》系列”20周年纪念作品群一员却迟迟不肯发售的PSP平台对战游戏《异说 最终幻想》在本次展会上，也为玩家们准备了最新的试玩版本，游戏的素质在玩家中获得了一致好评。而之前公布的掌机平台的两款“《王国之心》系列”新作——PSP平台的《王国之心 梦中诞生》以及NDS平台的《王国之心 358/2天》也都悉数亮相，各有新情报和试玩公开展出。此外，代表“DKΣ3713”中Σ的马上就要推出的NDS平台原创RPG新作《西格玛倍音》也公开展出了试玩，而在其中代表3的“《寄生前夜》”系列新作《寄生前夜 第三个生日》则更给广大玩家带来了惊喜。

“《寄生前夜》系列”新作移师PSP平台，众望所归

在本次Square Enix的“DKΣ3713”展会上，SE方面正式公布了PSP平台的新作《寄生前夜 第三个生日》，这令所有的PSP玩家都感到十分惊喜。

《寄生前夜 第三个生日》是Square Enix于“Square Enix Party 2007”中正式发表的原Square的人气游戏“《寄生前夜》系列”的第三部作品，原定登陆手机平台（NTT DOCOMO FOMA）。这部作品公布之初距离PS平台的《寄生前夜2》（日版于1999年12月16日发售）推出已经有八年之久了，但当初选定的手机平台让国内无数本系列的忠实FANS无缘他们翘首以盼的续



作，多少让人感觉遗憾，而本作此次时隔一年之后公布的PSP版可谓众望所归。

来自现场的消息，《寄生前夜 第三个生日》在本次展会中只有影像出展，而从影像中出现的“AYA和第三次生日”等字样目前已经可以初步确定本作的主角依旧是在系列前两部作品中担当主角的阿雅（AYA），但本作所讲述的故事目前依旧不甚明朗。

据悉，SE当红制作人野村哲也也会参与到本作的开发队伍中来。



《最终幻想 Agito XIII》登陆PSP平台

在“DKΣ3713”的展会现场，与《寄生前夜 第三个生日》一同宣布登陆PSP平台的还有《最终幻想 Agito XIII》。《最终幻想 Agito XIII》是Square Enix“《最终幻想》系列”新计划“FABULA NOVA CRYSTALLIS FINAL FANTASY XIII”的作品之一，与《寄生前夜 第三个生日》相同，本作公布之初原本是一款手机平台作品。

据悉，本作标题中的“Agito”是拉丁文，意思则是“采取行动”。目前，官方并没有对于本作公布过具体信息，只公布了游戏的类型为RPG，并有卡片游戏要素，不过从展会上公布的影像来推测本作所讲述的是在一个战火横行的世界中，一群年轻的魔导学院学员英勇战斗的故事，游戏的世界观很庞大，并且有诸如“水晶”等很多与“《最终幻想》系列”紧密相连的元素。

官方表示，《最终幻想 Agito XIII》的总监督将由曾经担任PSP平台大作《危机之源 最终幻想VII》的总监督畑端来担任，而本作的人设则依旧由“《最终幻想》系列”的当家设定野村哲也担任。





《异说 最终幻想》等受关注新作发售时期明朗

在本次“DKΣ3713”上，除了两款PSP平台新作品的公布，之前已经公布过的掌机平台受瞩目作品也都有了新消息公布。其中《异说 最终幻想》在大范围对玩家公开试玩的同时，也终于明确了发售时期。SE在这次展会上正式公布了本作将于今年12月内发售，具体日期目前未定，并且本作还将有游戏主题的限定PSP同捆版与普通版游戏同时上市。除此之外，其他作品也相继公布了发售日期：



作品	平台	出展内容	公布消息
《王国之心 梦中诞生》	PSP	影像、试玩	2009年发售
《王国之心 358/2天》	NDS	影像、试玩	2008年冬发售
《王国之心 密码》	手机	影像	2008年冬发售
《西格玛倍音》	NDS	影像、试玩	2008年8月21日发售



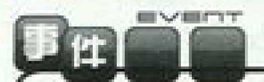
NDS软件销量累计突破4亿套，任天堂发表2008财年第一季度业绩报告



任天堂公司于2008年7月30日发表了公司2008财年第一季度（2008年4月1日～2008年6月30日）的业绩总结报告。报告显示，任天堂2008财年第一季度的总销售额为4233亿日元，其中营业利润为1191亿日元，经常利润为1768亿日元，纯利润为1027亿日元。总体从报告来看，任天堂2008财年第一季度的利润比去年同期有所增长。

具体数据方面，任天堂旗下NDS主机硬件销售数量虽然在日本国内有所下降，但在北美和欧洲市场依旧呈增长趋势。2008财年第一季度NDS主机全球共售出694万台（累计7754万台）。NDS软件方面，08财年第一季度NDS软件在全球共售出3659万套，而加上这个数字后任天堂公司NDS软件的全球累计销量已经突破4亿套大关而达到了4亿619万套。

在家用机方面，Wii主机在欧美市场的普及呈加速态势，第一季度全球销量为517万台（累计2962万台）。第一季度任天堂公司自家产Wii软件的销量为4041万套（累计1亿8885万套）。



《吉他英雄 巡演》美国畅销，Activision Blizzard首个财季狂赚10亿美元



Activision Blizzard日前公布了两家合并以来的第一份季度联合财政报告。报告显示，在截止到2008年6月30日的2008财年第一财政季度中，Activision实现销售额共6亿5420万美元，与去年同期相比增长了32个百分点，而Blizzard旗下包括《魔兽世界》在内的多款游戏共创造了2亿2300万欧元（约合3亿4780万美元）的销售额。这就意味着在上个财政季度中，Activision与Blizzard一共创造了超过10亿美元的销售业绩，显然已经大大超过了EA公司所公布的8亿400万美元季度销售额，证明了自己全球新一代最大规模第三方发行商的实力。在利润方面，报告中的数据显示Activision公司的2008财年第一季度的纯利润高达5900万美元，比去年同期的2780万美元翻了一倍多。公司表示如果不是因为合并以及股票补偿的成本，本季度的利润可以达到去年同期的三倍，也就是7430万美元。

Activision Blizzard的新任首席执行官Robert Kotick在财政会议上面对着这份令人十分满意的财政报告宣布："Activision本季度单方面的收益是历史上最好的一次，驱动业绩增长的主要动力来自《吉他英雄 史密斯飞船》、《吉他英雄 巡回演出》、《功夫熊猫》以及许多长卖的游戏项目"。而另一方面根据NPD2008年8月初发布的数据，《吉他英雄 巡演》是上个季度美国NDS最畅销的游戏，对此Kotick表示"《吉他英雄》系列"是公司本年度获益最大的游戏。



事件 EVENT

PSP销量大幅增长，索尼2008财年第一季度业绩报告出炉



索尼日前也正式对外公布了公司2008财年第一财政季度的业绩报告，报告中可喜地显示索尼集团的游戏部门SCE在08财年第一季度实现了来之不易的赢利。这全靠主力机种PSP和PS3的硬件销量有了大幅提高，但相对地游戏软件的总销量和去年同期相比却出现了下滑状况。据报告显示，SCE在2008财年第一季度（2008年4月1日～2008年6月30日）的总销售额达到了2290亿日元，其中净利润为54亿日元，这是SCE自PS3全球首发以来第一次实现财政季度赢利。

从报告中的数据来看，2008财年第一季度SCE旗下"PlayStation系列"主机累计销量达到了679万台，家用机PS3占据了其中的156万台，PSP的数字达到了372万台，PS2也有151万台，硬件销售总量相比去年同期的549万台在数据上有了130万台的增长。其中除去PS2销量呈下滑趋势（相比去年同期降低44%），PSP方面则一路高歌猛进，销量相比去年同期提高了75个百分点，此外目前SCE主推的次世代家用主机PS3也终于开始呈现上升趋势，2008财年第一季度同比销量增长达123%。

在游戏软件销量方面，索尼的业绩报告显示2008财年一季度PS3游戏软件销量累计达到了2280万套，比2007财年第四季度的1680万套有了显著的增长，不过此报告中没有明确指出这个数字中是否包括了PSN下载游戏。而PSP游戏软件在2008财年第一季度的全球累计销量相比上一个季度也有所提高，2008财年一季度索尼共卖出了1180万套PSP游戏，比2007财年四季度增长了近200万套。PS2软件方面，伴随着PS2硬件销量的持续下跌，PS2游戏软件的销售情况已经今非夕比。2008财年一季度PS2游戏销量只有不到2000万套，这个数字比上个财政季度猛跌了1180万套之多，而因为受到PS2软件销量大幅下滑的影响，尽管PS3和PSP游戏销量都有增长，但索尼在08财年第一季度的游戏软件整体销量依然呈下滑趋势。

新闻短讯

《勇者斗恶龙V 天空的新娘》出货数破百万

Square Enix公司于2008年7月30日正式对外宣布，他们于2008年7月17日发售的NDS平台游戏《勇者斗恶龙V 天空的新娘》在日本国内的出货数量已经突破了100万套。《勇者斗恶龙V 天空的新娘》是"《勇者斗恶龙》系列"第五款作品的NDS重制版，原作《勇者斗恶龙V 天空的新娘》于1992年9月27日在SFC平台发售，之后在2004年3月25日又于PS2平台被重制，本次NDS版已经是该作第二次进行重制了，足见人气之高。

2D与3D，《心灵传说》将分两个版本发售



之前我们在介绍NDS平台RPG新作《心灵传说》时曾提到本作的宣传卖点是2D与3D的融合，为此NBGI还特意邀请了知名3D动画工作室"白组"为游戏制作了3D CG过场。

日前，NBGI紧急对外宣布，《心灵传说》将分"动画版"和"CG版"两个版本发售，而这两个版本的区别就是"动画版"的过场动画是由Production I.G.公司制作的"《传说》系列"一直应用的2D动画过场方式，而"CG版"与"动画版"的区别则在于游戏中的过场动画全部是"白组"为本作精心打造的全3D的CG动画过场，同样也十分精彩。

强强联合打造专业，世嘉与资生堂合作开展《美容计划》

世嘉日前正式对外公布了一款名为《资生堂美颜方案开发中心监修 美容计划》NDS平台新作。据悉，游戏将应用附带的扫描摄影器将玩家的面部相片输入NDS，随后游戏将利用资生堂美颜开发中心的先进技术对玩家的实际情况作出分类及分析，并且为爱美的你提供全套的化妆搭配的建议。

目前本作预定于2008年11月27日发售，分为普通版（售价5040日元）和扫描摄影器同捆版（售价6090日元）两个版本推出。

掌机销量榜

Portable Game Sales Ranking

《DQ V》一出马果然不同凡响，发售第二周后累计销量超过了86万套，这个普及速度比去年年底的《DQ IV》还要快，最终销量能有多少令人期待。《空之轨迹 the 3rd》首周获得了将近5万套的好成绩，这比前两作的成绩都要好不少，作为一款纯FANS向的作品，能有如此不错的开始真是非常不易。《高达 激战宇宙》的销量相比前作也得到了提高，发售两周之后销量已经直逼前作的累计销量，正得到越来越多玩家的支持。

软件销量（日本）

2008年7月21日～2007年7月27日



NEW

勇者斗恶龙V 天空的新娘

NDS

ドラゴンクエストV 天空の花嫁

■Square Enix ■RPG ■2008年7月17日发售 ■5490日元



作为此次复刻版的最大卖点，穿着妖艳、说话娇蛮的狄波拉可以说让玩家们感觉眼前一亮，如果仔细看她的对话，就会发现她的很多台词都是很有意思的，也算是给整体气氛比较沉重的本作增添了一丝轻松的氛围吧。比安卡、芙萝拉、狄波拉，你最终选择了谁作为自己的新娘呢？

周间销量 18万5061套　**累计销量** 86万4503套



NEW

英雄传说 空之轨迹 the 3rd

PSP

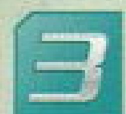
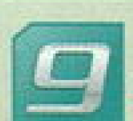
英雄传说 空の轨迹 the 3rd

■Falcom ■RPG ■2008年7月24日发售 ■5040日元



本作的主人公不再是艾斯特尔和约书亚，男主角变为了在前作中曾帮助过艾斯特尔的年轻神父凯文，女主角则是星杯骑士团的从骑士莉丝。游戏中可以发现三种类型的门，其中月之扉可以看到角色相关的长篇故事，星之扉可以看到短篇故事，而太阳之扉则可以玩到一些迷你游戏，这都是前两作中没有的设定。

周间销量 4万8737套　**累计销量** 4万8737套

排名	游戏	厂商/类型/发售日/价格	周间销量	累计销量	机种
 NEW	高达 激战宇宙 ガンダムバトルユニバース	NBGI ACT 2008年7月17日发售 5040日元	4万198套	19万3378套	
4 NEW	家庭教师REBORN DS 炎之热斗 燃烧吧未来 家庭教师ヒットマン REBORN! DS フレイムランブル超 燃えよ未来	Takara Tomy ACT 2008年7月24日发售 5040日元	2万7732套	2万7732套	NDS
5 ↓	大合奏！兄弟乐队DX 大合奏！バンドブラザーズDX	Nintendo MUG 2008年6月26日发售 4800日元	1万5892套	22万5629套	NDS
6 ↓	传说的斯塔菲 对决！达伊尔海贼团 传说のスタフィー たいけつ！ダイール海贼团	Nintendo ACT 2008年7月10日发售 4800日元	1万5244套	6万8570套	NDS
7 –	怪物猎人 携带版 2nd G モンスターハンタポータブル 2nd G	Capcom ACT 2008年3月27日发售 4800日元	1万913套	235万2206套	
 NEW	偶像宣言 热舞出道 きらりん☆レボリューション みんなでおどろうフリフリデビュー！	Konami SLG 2007年7月24日发售 5250日元	1万390套	1万390套	NDS
 ↑	太鼓之达人DS 7岛大冒险 めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの島の大冒険	NBGI MUG 2008年4月24日发售 5040日元	1万221套	25万1504套	
10 ↓	达比赛马DS ダービースタリオンDS	Enter Brain SLG 2008年6月26日发售 5775日元	9914套	22万2328套	NDS

硬件销量（日本）

2008年7月21日～2007年7月27日

机种	周间销量	2008年销量	累计销量
PSP	7万1229台	222万1226台	975万6539台
NDSL	6万610台	181万1483台	1646万7749台（2291万6955台）

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

百万奇迹

NDS 可以说是日本游戏界的一个奇迹，自 2004 年 12 月诞生以来，便以超乎想象的发展之势迅速雄霸了游戏市场，并且诞生了大批百万级的游戏，无可厚非地成为了百万游戏制造工场。而自从“《怪物猎人》系列”开始转战掌机平台之后，PSP 也开始拥有了百万级作品，三款《怪物猎人》均成为了销量过百万的热门大作。下面我们就将两大掌机在日本销量突破百万的游戏为大家统一罗列出来，在这些作品当中，你玩过了多少呢？



▶即将到来的《口袋妖怪 白金》势必又将成为NDS百万大军中的一员猛将。

机种	名称	厂商	发售日	类型	累计销量
NDS	口袋妖怪 钻石・珍珠	Nintendo	2006 年 9 月 28 日	RPG	551 万 1294 套
NDS	新・超级马里奥兄弟	Nintendo	2006 年 5 月 25 日	ACT	521 万 5470 套
NDS	进一步成人脑力锻炼 DS	Nintendo	2005 年 12 月 29 日	ETC	489 万 9012 套
NDS	欢迎来到动物之森	Nintendo	2005 年 11 月 23 日	AVG	468 万 4075 套
NDS	成人脑力锻炼 DS	Nintendo	2005 年 5 月 19 日	ETC	369 万 873 套
NDS	马里奥赛车 DS	Nintendo	2005 年 12 月 8 日	RAC	311 万 9395 套
PSP	怪物猎人 携带版 2nd G	Capcom	2008 年 3 月 27 日	ACT	231 万 5879 套
NDS	成人英语锻炼 DS	Nintendo	2006 年 1 月 26 日	ETC	210 万 3962 套
NDS	任天狗	Nintendo	2005 年 4 月 21 日	SLG	177 万 9603 套
PSP	怪物猎人 携带版 2nd	Capcom	2007 年 2 月 22 日	ACT	170 万 2520 套
NDS	成人常识力锻炼 DS	Nintendo	2006 年 10 月 26 日	ETC	156 万 8648 套
NDS	轻松头脑教室	Nintendo	2005 年 6 月 30 日	ETC	152 万 5221 套
NDS	勇者斗恶龙 怪物统领者	Square Enix	2006 年 12 月 28 日	RPG	146 万 7179 套
NDS	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队・暗之探险队	Nintendo	2007 年 9 月 13 日	RPG	139 万 7039 套
NDS	俄罗斯方块 DS	Nintendo	2006 年 4 月 27 日	PUZ	128 万 19 套
NDS	勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们	Square Enix	2007 年 11 月 22 日	RPG	120 万 2569 套
NDS	瓦里奥制造 摸摸乐	Nintendo	2004 年 12 月 2 日	ACT	113 万 6255 套
NDS	宠物蛋的小店	NBGI	2005 年 9 月 15 日	SLG	111 万 46 套
PSP	怪物猎人 携带版（含廉价版）	Capcom	2005 年 12 月 1 日	ACT	110 万 2949 套
NDS	超级马里奥 64DS	Nintendo	2004 年 12 月 2 日	ACT	110 万 2832 套
NDS	星之卡比 多罗奇团前来拜访	Nintendo	2006 年 11 月 2 日	ACT	109 万 5781 套
NDS	时尚魔女 爱情与果实 DS 收藏版	SEGA	2006 年 11 月 22 日	ETC	105 万 5821 套
NDS	最终幻想 III	Square Enix	2006 年 8 月 24 日	RPG	100 万 8230 套

（注：以上所有游戏销量的统计区间为游戏的发售日～2008 年 7 月 6 日。）



Lancer专栏

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

咸鱼翻身

世嘉的倒霉是有目共睹的，这家由美国人David Rosen于50多年前创办的日本公司仿佛是受了诅咒，自从90年代初MD在美国赢了SFC一把，世嘉就再也没有交过好运，土星把世嘉的家业败了个精光，世嘉最后的梦工厂DC英年早逝，老社长大川功还没等到世嘉复苏的那一天就已含恨而终，令人唏嘘不已。好不容易摆脱了硬件亏损的阴影，走上了软件之路，本以为从此前途光明，理应在几年内成为全球最大第三方软件商，谁知竟押错了宝，在Xbox上浪费太多资源，对PS2的反应也比别人慢了半拍。几年后顺应大并购的潮流，世嘉嫁给了财力雄厚的Sammy，一个有技术，一个有资金，本是天作之合，岂料不多久Sammy也出现了巨额亏损，世嘉自此蒙上了扫把星、克夫命的骂名。

曾几何时，“SEGA”这四个字母在游戏业界是高端的象征，它比任天堂更早推出了八位游戏机，它率先采用了街机镭射光碟技术，率先推出了彩屏掌机，率先推出了16位机，率先推出了真3D游戏……这位美日混血儿曾是西方技术思维与东方艺术理念的优良结合体，但这一切都只是“曾经”。

剥离硬件后的世嘉给人最大的印象是无休止兼无羞耻的冷饭大王，到PS2后期总算做出了《如龙》等销量与口碑俱佳的原创游戏，下定决心全力支持曾经的死敌，怎奈天意弄人，PS3在日本惨不忍睹，世嘉又一次押错了宝。不过这一次世嘉知道了不要把所有鸡蛋放在同一个篮子里的道理，在没完没了的噩运面前，世嘉也偶尔会发现几颗放在其他篮子里的鸡蛋变成了金蛋。

从索尼克与马里奥的首次牵手开始，世嘉终于从任天堂那里沾了一点运气，与任天堂联合发行的《马里奥与索尼克 北京奥运会》两个版本全球销量合计突破千万，虽说是“联合发行”，拥有欧美发行权的世嘉应该是占了销量的大头，如此算来，它应该已经成为世嘉有史以来销量最高的游戏，超过了MD时代的《索尼克2》（600万左右）。现在世嘉咸鱼翻身的路上又多了一个新星——PSP的《梦幻之星 携带版》！

《梦幻之星 携带版》的成功是情理之中、意料之外，《怪物猎人 携带版》已经把PSP打造成网游掌机化的最佳去处，但恐怕没有几个人敢想象《梦幻之星 携带版》竟然能有首周出货50万的佳绩——这势头比当年《MHP》一代还要凶猛！世嘉继任天堂的庇荫之后，这次又蹭了Capcom留下的余荫，表现出敏锐的市场眼光，也算是对其PS3投资亏损的补偿。

《梦幻之星 携带版》正赶上了PSP的好时光，比起一头扎在NDS上的其他日厂，世嘉这次选对了路子。网游式掌机游戏有燎原之势，未来几年内PSP在日本的发展全靠此类游戏。后知后觉的SE也在加入这股潮流，《最终幻想Agito XIII》据称是一款融入网络元素的游戏，玩家可以组队做任务，淡化原有的卡片概念，强化《MHP》式联机功能无疑是其最佳出路。

最后，话题在不经意间又扯到了SE身上，这实在不是笔者刻意为之，只是因为这家高傲的日商代表最近确实风头太盛。《最终幻想Agito XIII》和《寄生前夜3》双双登陆PSP，想必已令国内数百万PSP玩家心目中重新亮起了一道光环，和田洋一还真是兑现了要均衡业界势力的诺言，把《DQ》和《FF》分别分给了NDS和PSP，也算是在《FFXIII》事件之后给了索尼一个交代。对PS3继续观望，用PSP维持与索尼的关系，这也许也是当前绝大多数日本第三方的心态。



次世代之梦

Darkbaby 专栏



游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

根据有脉络可寻的事实进行推测分析可谓之预测或展望。并无任何现实状况可供佐证的胡乱猜测可谓之臆测或妄想。

E3结束后不久，《日经产业新闻》发表的一篇名为“胜者的两难”的专题评论对NDS的现状和未来进行了分析，文中透露任天堂曾经有意在本届E3发表新型的NDS，由于种种复杂的外部原因被迫押后。根据一些来自业界里侧的最新传闻，有业内人士大胆暗示含而未发的所谓新型NDS并非仅仅类似NDSL那种在外观细节设计上小修小补的改良款，非常有可能是硬件性能全面升级的进化版本。

“对于经营者而言，准确选择产品更新换代的时机无疑是最困难的课题。”——岩田聪

随着游戏产业的全球市场规模日益扩大，市场普及度不同步的现象将成为硬件厂商今后需要面对的复杂课题。由于出现超乎常规的持续热销，NDS在日本仅用三年时间就突破了2000万台的硬件普及理论上限，进入今年后出现了明显的市场饱和迹象，硬件销量已经连续五个月被PSP压倒。然而在欧美市场，上半年NDS的销量却在去年的水准上继续增长了18%，呈现出令人惊异的超高速普及状态。出现这种冷热两重天的情况，一则是欧美的NDS市场启动时期原本就比日本足足晚了一年多，二来欧美市场的规模本身就要比日本大得多。

“经营者要时刻警惕以避免被竞争对手全面超越！”——岩田聪

岩田聪领军的任天堂新经营层显然深刻理解当今游戏产业的复杂性，时刻保持着适当的警觉心，虽然NDS目前在全球市场占据压倒优势，但PSP在日本目前的繁荣却绝非其乐见，正所谓卧榻之旁岂容他人酣睡。不过NDS现在的处境确实非常微妙，如果现在就仓促发表新型（改良）主机的话，将对处于普及黄金时期的欧美市场产生巨大的牵制效应，会对经营业绩造成严重影响。但如果坐视PSP在日本本土局部突破的话，亦有可能会对未来竞争留下严重隐患。另外在任天堂的视野中，竞争对手并非仅有索尼一家，潜在的敌手或许还有微软和苹果，明里暗里的竞争者们都在等待着任天堂出缓手之时。任天堂并不愿意过早地摊牌，目前积极采取软件攻势和索尼进行对垒，这将是一场耐心与实力综合较量的马拉松长跑。

众所周知，硬件机能的相对贫弱已经成为现在任天堂系主机的最大软肋（Wii和NDS皆然），由于硬件性能的极端落差，使得任社主机的对应软件无法实现全方位化，造成了对竞争对手杀而不死的尴尬景象。从市场健全化的长远角度去考量，任天堂很可能放弃小修小补时的渐进方针，转为采取更为积极的主动性硬件升级策略实现市场的全面垄断。

按常理推断，NDS的次世代主机一定也是双屏触摸式，CPU也会采用NDS用的换代产品ARM11，这样会有利于游戏向下兼容和开发便利。ARM11是当今主流的32位RISC移动设备用芯片内核，苹果目前大红大紫的iPhone手机就是使用620MHZ主频的ARM1176JZF程序内核。ARM系列处理器的优点在于省电高效、16位/32位双指令集（减少数据占用容量）等，这些无疑都深受任天堂青睐。ARM11更是可以根据需求自由调节主频（未来可升频至1G MHZ），以世嘉等第三方厂商对iPhone 3G评测的硬件实际效果看，图像表现能力已经完全压倒了PSP，以任天堂对于携带游戏主机的硬件设计能力可以肯定，即便采用同频率的CPU，次世代NDS的图像素质绝对会高于iPhone 3G，如此一来移植NGC用游戏基本不成问题。不过iPhone 3G暴露的许多问题也值得任天堂警惕，根据专业媒体的测试结果，该手机用3D游戏在特效全开的情况下耗电量超出了预期，电池仅能支持不到两小时。从某种意义上，iPhone 3G对于任天堂既是潜在威胁也是最佳借鉴，有利于取长补短。

从目前日本触摸屏手机的发展潮流来看，多点触摸技术已经进入全面应用化的普及阶段，对于这种大大有助于提升游戏性的技术任天堂肯定不会漠视，更况且该专利技术的主要拥有者松下目前也是重要的战略盟友。采用了多点触摸技术以后，类似《太鼓之达人》这样的音乐节拍类游戏必然会发生革命性进化。

许你一个美妙的梦想，梦想并不会太遥远……



《梦幻之星 携带版》的人气真是不容小视，强劲势头大有当年《MHP》推出时的风范。由于类型是A·RPG，在操作方面的要求也比为ACT的“《MHP》系列”要低，所以就算是动作菜鸟也能玩得非常High，恐怕在不少玩家的PSP里，这又将成为一款常驻游戏了。《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》在保留原作神韵的前提下进行了大胆的改动，在难度方面依然让人抓狂，作为任氏S·RPG的代表作，无论新老玩家都值得拿来一试。而GBA末期“神作”《节奏天国》的NDS版续作同样没有让人失望，轻松有趣的玩法真是人见人爱。

英雄传说 空之轨迹 the 3rd



PSP 热血推荐

本作是“《空之轨迹》系列”的第三作，主人公和前两作不同，流程进行方式也有一定差异，玩家需要在异空间中进行冒险，系列以往的角色均会相继加入。

角色丰富度	★★★★★
FANS向	★★★★☆
音乐	★★★★★

总分 25

雷伊 抛开主线剧情方面的略微薄弱，一些关于角色的小剧情还是做得很认真的，对角色性格方面的描写非常仔细。系统方面和之前的作品差别不大，玩过前两作的玩家没有上手门槛，但从本作开始首次接触该系列的玩家可能要经过一段磨合时间，因此建议最好玩过前两作再来玩本作，无论是出于剧情的衔接还是系统的理解方面。可以方便地更换同伴并且加入同伴支援系统令战斗变得更加有趣，而战斗过程中更多种奖励要素的加入也使战斗更有战略性。在流程的推进方面因为有了方便的转移点，因此比之前的作品更加流畅。 **8**

嘟嘟 新主角有点不适应，不过新增的后方支援和部分快捷键都比较有用，惟一有点失望的是相比SC在剧情方面还是稍显薄弱。



胧月 虽然整体表现不错，但剧情比起《FC》和《SC》有明显缩水，给人迷宫套迷宫的感觉，特别是对于初次接触系列的玩家来说不甚讨巧。



■英雄传说 空の轨迹 the 3rd■UMD■Falcom■RPG■2008年7月24日■1人■无对应周边

梦幻之星 携带版



PSP 热血推荐

本作为《梦幻之星 宇宙》及其资料篇的移植版，是一款3D的A·RPG。基本游戏方式是操作主角在蔚蓝星球上的各个关卡打倒怪物，收集系统是游戏的最大乐趣所在。

爽快度	★★★★☆
联机乐趣	★★★★★
耐玩度	★★★★★

总分 24

胧月 迄今为止系列中最好上手的一作，不需要什么技术性的操作也可以玩得很愉快，角色的育成也非常轻松。联机模式下虽然难度有所提高，不过依然没有太大压力。此外，武器直接掉落、单人和多人角色共通等变动继续降低了游戏的门槛。游戏对玩家的操作要求不高，通过简单的按键就能打出华丽的连击，配合上技能成长系统和职业转换系统，提升了本作的观赏性和育成成就感，特别是在与朋友联机时更能感到十足乐趣。不过，游戏在多人联机时有拖慢，追加新BOSS的同时却没有追加新地图，算是不小的遗憾。 **8**

宇轩 取消素材收集系统应该是本作的一个失误，不然耐玩度会提高很多。刷装备武器非常容易，没什么吸引力。联机时的拖慢问题也很严重。



LIKY 不愧是“刷子”游戏，后期基本上就是不停地“刷”装备了，感觉有点单调。另外，始终欣赏不了游戏的人设，太多吓人的“非主流MM”。 **8**

■ファンタシースターポータブル■UMD■SEGA■A·RPG■2008年7月31日■1～4人■无对应周边

评分规则：本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

节奏天国 金



本作是一款以训练玩家节奏感为主要目的的音乐小游戏集合，游戏数量超过30种。拥有类似《瓦里奥制造》的简单操作和恶搞风格。

恶搞度	★★★★☆
创意度	★★★★☆
难度	★★★★☆

总分 24

宇轩 无论是作为小游戏合集还是作为一款音乐游戏，本作都非常出色。充实厚道的游戏内容虽然显得有些过于重复，但由于加入了不同的故事背景和搞笑的剧情，所以玩起来也不会觉得疲倦。循序渐进的节奏训练设计得很出色，只要你长时间坚持玩下去就会发现自己已经在不知不觉中变得更加具有节奏感了。触摸操作很有新意，但却是整个游戏中最致命的硬伤，由于"甩动触控笔"等判定不精确的操作所造成的问题在游戏中常常可见，给玩家带来了不必要的麻烦。看来有得必有失，希望制作公司下次能有一些新的突破。



嘟嘟 画面还是一样简陋但创意十足，恶搞的小幽默不断，关卡难度与前作相比有增无减，很有挑战性，值得反复挑战。 8

乌冬 简单的三种操作能演变出那么多种玩法，实在不得不佩服制作者的想象力。另外本作的音乐十分不错，推荐给喜欢音乐游戏的玩家。



■リズム天国 ゴールド■卡片(1Gb)■Nintendo■MUG■2008年7月31日■1人■无对应周边

召唤之夜2



本作是"《召唤之夜》系列"的第二作，讲述了主人公为了成为成功的召唤师而展开冒险的故事。游戏改为了双屏显示，系统也得到了进一步完善。

爽快度	★★★★☆
难度	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆

总分 22

乌冬 移植算是有得是失吧，好的方面当然要属几个新系统了，首先BRAVE CLEAR系统加入后，令原作那本身就不低的难度又有了提高，游戏初期每关死一两个角色是家常便饭，另外这个系统还有一个好处就是并不硬性要求，不想自虐的玩家只要无视就好。还有对于一款战略游戏来说，改成触控操作的确方便了不少，以前要按几下按键的操作，现在只要点一下屏幕就能完成。不满的地方是NDS版不但删除了片头动画，而且连语音都没有了，还有就是卖点之一的双屏显示并没有多大用处，很多时候用到的只有下屏。



雷伊 看起来是款大众向游戏，但初期难度不低，也许会让冲着讨巧人设去的玩家望而却步。一些演出效果用到了双屏，颇有魄力。 7

洋葱 作为移植版的本作除了召唤交流系统比较突出外，其他基本没有太大变化，最让人不满的是本作竟然删去了PS版原有的语音。 7

■サモンナイト2■卡片(1Gb)■NBGI■S・RPG■2008年8月7日■1人■无对应周边

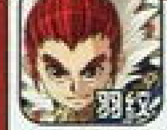
火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑



本作是FC系列初代作品《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》的强化重制版，游戏加入了外传章节、职业更变系统等新要素，即便是之前玩过原作的玩家也不应错过。

抓狂度	★★★★★
创新度	★★★★★
耐玩度	★★★★☆

总分 26



羽纹 这是一部富有创新的《火纹》，一些独到的设定颠覆了系列传统的游戏理念。游戏完全实现了回归原点的制作思路，无救出系统、特别的命中&回避计算方法等设定可能会让一些玩家感到不适应，但这实际上是厂商在刻意模仿原作。本作的人物成长率实在低得可怜，升级时出现"白板"也是常有的事，由于角色职业有成长率修正，因此原本以为是用来补充部队兵种平衡的职业更变系统，现在却被大家刻意用来弥补角色成长率的不足，不知道厂商的真实意图是否如此。至于外传的进入条件，真是给人一种"原来《火纹》可以这样玩啊"的感觉。 9

LIKY 看似是复刻作品，可实际上系统的变化不小，鼓励玩家死人才能进入外传的设定实在是令人大跌眼镜，另外本作难度可不是一般的高。 9

盲先知 由于是复刻作品，系统上可能会让玩惯近期《火纹》的玩家不太习惯。游戏的战略性依然很高，H5难度绝对够劲。不过战斗画面确实有点简陋了。 8

卡片(512Mb)■Nintendo■ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣■S・RPG■2008年8月7日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

黄金眼评分 **24** 游戏时间：20小时以上 文 嘟嘟

PSP 魔唤精灵 携带版

ヴァンテージマスターポータブル

◆Falcom◆S·RPG◆2008年4月24日◆日版◆1人◆5040日元◆无对应周边

尽管难度偏高，但不失为一款优秀的战棋游戏

尽管国内的大多数玩家可能对这款游戏还没有什么特别的印象，但早在PC版时期，《魔唤精灵》就以其精良的战斗系统在日本获得过非常不错的评价。PSP复刻版除了在画面和音效上进行了必然的重制外，与PC版相比并没有出现什么大幅改动。这一方面可能是由于，PC版虽然已经是十年前的作品，但在战略要素和战斗系统上的设计已经相当精良，需要改动的地方较少；另一方面，Falcom的中心始终还是放在PC上，而掌机游戏方面涉猎不多，这样的复刻稍显保守，但也算不过不失，顺便也可以借此在老玩家身上再捞上一笔。

不过像《魔唤精灵》这样纯粹靠战略性取胜的游戏，其受众面毕竟还是有限，为了照顾到更多第一次接触该系列作品的新玩家，制作方就想到干脆借助同门作品"《英雄传说 空之轨迹》系列"中的多名人气角色来吸引眼球。事实证明《空之轨迹》的号召力果然是强大的，包括没有玩过PC版的笔者，一开始也是冲着这个Falcom的金字招牌才开始接触到本作的。而实际玩过之后，才发现《空之轨迹》只是个华丽的门面，游戏本身的超强战略性才是其最大的魅力。

丰富的战略要素

要说游戏的操作其实很简单，无非是利用生生相克来克敌制胜，并没有什么特别之处。但是玩上一会就会发现从攻击方位、射击仰角和射程、到剩余OA值、昼夜的能力变化，影响到战斗结果的因素实在太多，更别说实际作战中相邻属性的配合等战斗技巧的练习也是非常有必要的。虽然即使抛去复杂条件，单单利用精灵属性相克的特点来战斗取得胜利也不是不可能，但那样就会出现很多不确定因素，游戏本身的战略性也得不到很好的体现。而如果要减少这些不确定因素，就必须同时考虑各方面的战略因素，每一步的行动都必须经过周密计划，例如每次选择角色移动时，需要密切关注敌我双方角色的OA值来判断其行动时间，以减小错误行动可能造成的毁灭性打击。话说战棋类游戏的乐趣就在于享受调兵遣将、以成功有效的战略战策巧妙获胜的过程，而本作更是将这一点体现得淋漓尽致，在考虑诸多因素、一步一步精确部署到最后将敌方将领（精灵使）一举打倒时，那种挑战成功的满足感是非常了得的。



▲游戏画面在原作基础上做了大幅改进，而Falcom一向擅长的音乐方面也是毫不马虎。

难度高，不易上手

战略要素丰富是使游戏可玩性大增的一个重要因素，但也正因为此，初期游戏时的上手度也就大打折扣，单是要熟悉每一部分的规则和计分方法都得花上一些时间。对于喜好挑战S级得分的玩家来说，伤害值等战斗时需要精确计算的东西就更加繁复。更何况游戏中敌人的AI都是非常高的，很多时候是直接切入我方要点，哪里弱攻击哪里。如果使用初期角色，经常是卡在一个关卡半天过不去。这样的难度对于不小玩家来说只能是望而却步的，这也大大限制了游戏的受众群范围。好在游戏的难易度和角色初始等级都是可以选择的，战前敌方AI和我方思考时间的选择也在很大程度上降低了游戏的门槛。这也算是制作方的一点体贴表现吧。

剧情薄弱

要说最遗憾的一点就是本作剧情太少，少到每个角色的台词都只有那么一两句，完全成了可有可无的存在，虽说游戏的重点并不在剧情，但这方面的缺憾确实导致游戏的世界观体现严重不足。如果能够再多加入一点剧情要素，相信游戏整体会更加平衡。

最后说几句

说了这么多，虽然游戏的销量并不突出，知名度也不算很高，但作为以战略性为卖点的战棋游戏，本作在战斗系统和可玩性上可圈可点，尤其对战略类游戏的爱好者有着不小的吸引力。

小编博客

盲先知

最近玩的最多的两个游戏类型一是格斗、二是战棋。这两种类型都有个特点是特耗时间，格斗游戏和人打起来瞬间就过了几个小时，战棋玩起来也是没完没了。这次咱就聊聊最近玩的两个游戏。



最近玩的什么格斗？

编辑部喜欢格斗游戏的人很多，我是其中水平比较菜的一个。毕竟咱反应慢，意识也不怎么好，而且基本是把格斗当动作游戏玩，这结果自然是输多胜少。另外一个打不好的原因就有点奇怪：我第一感觉喜欢的角色总是一些操作复杂、很难用好的人，像是《街霸》里的大壮雨果，《GGXX》里的台球男都是如此。还好咱能把心态放正，虽是屡战屡败，但也能屡败屡战。就拿最近编辑部流行的《灵魂能力Ⅳ》（俗称《刀魂4》）来说，其实以前我完全没玩过这个系列，玩起这个完全是因为之前胧月经常念叨，我才对这游戏来了兴趣。编辑部到了《刀魂4》之后，纱迦、胧月等一干铁杆抱着游戏跑到电视前面，把碟放进PS3，然后就围着包装盒看，竟然没有一个人去拿手柄。于是我这个没碰过此系列的人拿起手柄，成了编辑部第一个玩到《刀魂4》的人，这成了日后被鄙视的原因。





因为从来没玩过，所以第一次玩肯定是从外形来挑人用。从星战穿越来的黑武士？挺帅。胧月总提到的香华？也不错。乌冬最喜欢的蜥蜴？有点意思。光标在所有人物头像上滑了一圈后，我发现了一个亮点：一个全身盔甲的MM。看过前几辑我所做的盔甲专题企划的读者可能会知道，我非常喜欢铠甲，不过现在绝大部分游戏里穿着盔甲的形象都比较臃肿，很难和帅气二字画上等号，所以《刀魂4》里的这位希尔妲MM盔甲苗条的线条就吸引了我。和大家打了几局之后，结果自然是毫无悬念的完败。这一方面的原因是根本没玩过这个系列，水平自然不行，另一方面的原因则是上面提到的：在网上查了查这个人物才知道，她的招式都要按攻击键蓄力，在游戏中算是操作最复杂、上手最难的角色之一。这果然是我的宿命吗……（泪）



玩战棋的感觉如何？

《机战AP》是最近一直在玩的游戏，按我近期玩机战养成的坏习惯，一周末都会坚持机体性能、武器0改造，算是一点挑战，拿到《AP》之后也同样打算这么玩。一开始的时候感觉还不错，虽然初期的BOSS大多会跑，不过一矢的热血配合主角的强力援护也能让大多数BOSS爆掉。不过随着流程推进，玩起来就开始吃力了。首先是自己人SP点数少得要命，还没有SP回复，让习惯了《OGS》里拼命用精神的我头疼不已。其次是我方那低得可怜的命中率让战斗的节奏拖得非常慢，后来听羽纹说就算是改满了机体也是如此，我才稍微平衡了点。好在本作的BOSS大多比较厚道：有威胁的招式要么消耗EN多，要么有弹药数限制，无消耗的招式大多射程威力都不怎样。 把BOSS的EN残弹都耗光之后找个炮灰吸引BOSS火力，其他人在BOSS射程之外就可以安心磨血了。嗯，貌似0改也不难啊。

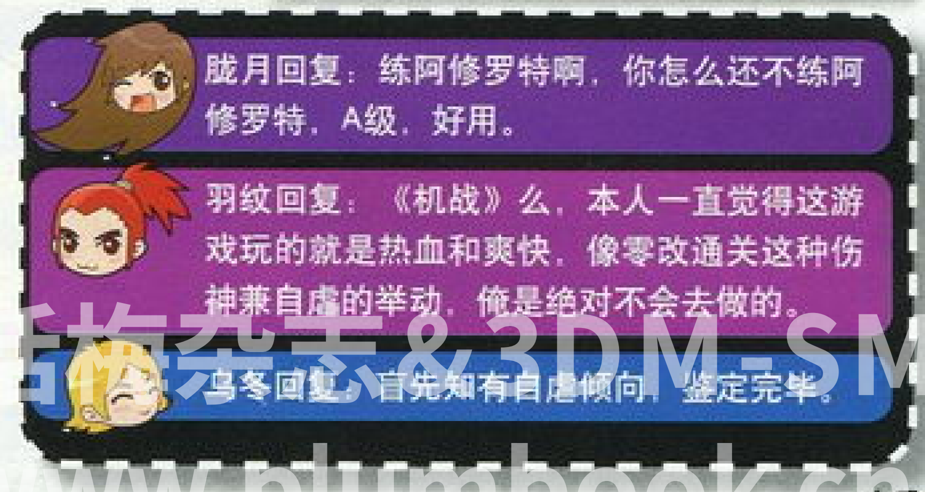
原本以为就这么慢慢打就能通关，不过这最终关把我的嚣张气焰一盆水浇灭：这关的杂兵巨多，BOSS的血比原版《机战A》厚了数倍不说，还有HP回复的能力，最要命的则要数这关的10回合限制，我的部队本身对BOSS的攻击力一下也就三、四千左右，单给我10回合让我打BOSS都不一定能打死，更别说几十个杂兵在旁边的骚扰了。最后经过多次尝试后终于放弃了，花钱改满了几台机没几回合就打完收工。眼镜厂你果然够狠，最后一关摆了我一道……



◀最终关时的存档，回合数和钱数都有点夸张……



▶耗光残弹后射程只有1还不对空的哈曼就是被这样磨死的。



游戏一品轩

文 逍遥

八月初开，奥运盛会如火如荼地进行着，想必各位读者也是为中国队的不断取金而感到自豪与光荣吧！如果你想亲身体验一下奥运会所带来的激情，手上的PSP又正好没有运动类游戏的话，《国际田径大赛》就能满足你的需求。游戏中包括了跑步项目、跳跃项目、投掷项目与射击项目在内的多项体育赛事，不断地完成挑战还可以开启全新的比赛。不过比较遗憾的是这款体育游戏的质量和它那可怜的26M的容量成了正比(一个NDS游戏都比它大)，如果你没有做好心理准备，还是不要玩的好。同样是竞赛，由福特汽车公司冠名推出的这款《福特拉力越野赛》成了八月初PSP平台一款不可多得的竞速游戏，本作共收录了38个赛道，玩家要做的就是在这些赛道中不断取得胜利，游戏的重点就在于收集各式各样的福特汽车。虽然本作的画面稍显粗糙，不过缤纷多彩的场景倒是给玩家视觉上的一点点享受，除了丘陵、山洞，还有平原和雪山等地形。

萌死人不偿命的《小芝麻》再次登入NDS！在本次的《小芝麻2 我家宝宝最棒》中，玩家将看到全3D的豆芝麻以及各种各样的道具。除了提高画面表现力外，游戏继承了前作中可以用声音、触摸同时教育豆芝麻的方式对它进行训练，并且加入了全新的剧情对话模式。如果你是一位平日里生活压力大，对可爱的事物又特别喜欢的女生，就可以完全沉浸在本作轻松可爱的游戏氛围中。你有听说过“上战场就是为了逃跑”的军队吗？不要惊讶，《触摸撤退！柔软战车》就能给你这种奇妙的感觉。本作是根据著名网络动画《柔软战车》所改编的游戏，玩家所要做的就是将下屏幕中三个连在一起的方块点掉，让战车们逃跑即可完成游戏。在作战过程中游戏还提供了像龙卷风、坦克这类的特殊道具帮忙清理场地。游戏的操作系统有些类似连连看

迷你黄金眼

注：迷你黄金眼满分为30

国际田径大赛	16
福特拉力越野赛	20
小芝麻2 我家宝宝最棒	21
触摸撤退！柔软战车	18
萌单DS	17
叛逆的鲁鲁修R2 盘上的Geass剧场	21
流行之神2 携带版 警视厅怪异事件档案	20
风舞格斗	17
盗贼皇女	19
喧闹少年！找碴大师	18



▲《国际田径大赛》的画面简直不堪入目……



▲《流行之神2》的剧情非常不错，喜欢神秘事件的玩家可以尝试一下。

等休闲游戏，不过本作的主旨还是让玩家在游戏过程中体验一下原著幽默恶搞的情节吧。如果你想一边学习英语和日语，一边又可以触摸到可爱的Loli的话，就来尝试一下这款《萌单DS》吧。玩家在游戏中将扮演一位意外获得魔法的美少女，为了能和自己喜欢的人增进关系而引发的一系列恶搞的故事。结束故事模式后，就可以开启邪恶无比的“摸女模式”，通过系统提出的单词测验等考试，电脑就会根据考核情况批准你对女孩进行触摸。虽然本作对语言方面有一定的要求，不过相信游戏的“摸女”要素能够让许多人冲破阻碍来体验吧。

如今再谈起黑色皇子鲁鲁修，早已经是一位家喻户晓的大人物了。《叛逆的鲁鲁修R2 盘上的Geass剧场》是一款不同于其它《鲁鲁修》题材的作品，游戏是以玩家扮演的留学生作为主人公，与原著中的各位人物一起进行小游戏，提高友好度，最终达成各种结局为目的。虽然说是一款普通的小游戏合集，不过本作所加入的大量语音与原创剧情，相信喜欢鲁鲁修的玩家都会对它爱不释手。《流行之神2 携带版 警视厅怪异事件档案》是PS2版同名作品移植的游戏。本作在前作剧本的基础上又加入了全新的原创剧情，并且增加游戏的CG画面。与现在众多PSP小说型AVG游戏一样，本作也是使用静态CG图片加文字的阅读方式。好在游戏本身的剧本比较精彩，在同类游戏中也属于上等水准。



▲在玩之前，我认为《盗贼皇女》是一款A・RPG，在玩之后，它就变成了PUZ。

当你看到《风舞格斗》这款游戏的封面时，是否觉得上面的人物有些似曾相识？没错！本作就是由开发《降魔灵符传》的Ninja Studio小组制作的2D对战格斗游戏，除了游戏中的原创人物外，你还可以选择在《降魔灵符传》中登场的多名角色。不过游戏本身的素质却不尽人意，难度偏低，操作过于简单等因素都使它变成一款普普通通的格斗游戏。上下屏幕同时作为战斗场景倒是不多见。

另外，想必有不少玩家对MMV公司的《盗贼皇女》有不小的期待，这款强调解谜要素的A・RPG实际的表现却让人有些失望。由一百多个小关卡构成的流程怎么都让人感觉这是一款类似《仓库番》的益智解谜游戏，至于剧情，那只是可有可无的一层皮而已。虽然谜题设计还算过得去，但整体节奏的缓慢以及操作手感的不佳让本作玩起来严重缺乏流畅感，小心被“雷”到。


▲《风舞格斗》远没有它的人设那么漂亮。

如果你拥有一定的英语基础和国外的人文知识，那么不妨来挑战一下PSP平台这款专门提问这方面问题的游戏《喧闹少年！找碴大师》。游戏中的问题覆盖了音乐、电视节目、科学、名人、自然、电影、体育以及生活这8个领域，共计5000多个问题，你只需要根据屏幕中的提问按下相对应的答案按键就可以完成游戏。总的来说是面向生活在国外的玩家，国内的玩家相对解答起来有点难度。



THE iDOLM@STER SP
アイドルマスター

期待度 A

偶像大师SP			
アイドルマスター SP			
NBGI	SLG	预定2008年冬	日版
1人	售价未定	对应周边未定	

PSP

偶像大师SP 完美之日
偶像大师SP 神奇之星
偶像大师SP 思念之月

次世代主机X360在日本市场的软件销量可谓连温吞吞水都算不上。微软当然也不愿意硬件销售持续低迷下去，在全球市场占得先机的情况下，包括《FF XIII》在内的大量日系RPG也即将登陆360平台，想来应该会在日本市场有所起色。然而就在SCE颜面扫地之时，NBGI公司的《偶像大师》悄然公布了PSP版消息。虽然该游戏的影响力无法跟《FF》相比，但也有人戏称："索尼最好的日系游戏跨给微软，微软最好的日系游戏也跨给了索尼。"这次PSP版《偶像大师》将分为三个版本发售，分别以"日"、"月"、"星"命名，玩家们随时随地与偶像们亲密接触的机会总算来临了。

文 胧月 美编 澄香

三个版本的偶像各不相同

《偶像大师SP》的三个版本预定同时发售，每个版本都分别收录三名性格各异的偶像。由于本作只对单一角色育成，因此不需要考虑偶像间的组合，只管选择自己喜爱的角色所在版本即可。接下来就为大家详细介绍这三个版本里的偶像们。

完美之日





天海春香

CV 中村绘里子

因为喜爱唱歌而走上偶像道路的春香是个直率、开朗、做任何事情都极为努力的女孩。当身为制作人的玩家遇到挫折时，她的开朗说不定能给予你勇气。春香性格文静，并且有些天然呆，经常无故摔倒。这样的萌点虽然有些俗气，不过不妨碍她成为一个人见人爱的女孩。同时，春香的育成也较为简单，完全没有玩过家用机版的新手玩家也能胜任制作人工作。



高槻弥生

CV 仁后真耶子

希望通过自己的成名给家庭带来活力的年轻女孩，开朗而充满活力。不管在歌唱、舞蹈方面的训练有多苦，她总能充满阳光地喊出"我会努力的！"如果你累了的话，也能被她青春洋溢的活力所感染。



菊地真

CV 平田宏美

一眼看去让人误以为是美少年，想来在出道后会在女性FANS中人气高涨。虽然外表如此，但实际是非常有女人味的少女。她想从一个"男孩子"变成人气偶像，因此向着演艺圈努力着。能明白她"改变自我"的这种心情的人，可能只有玩家你。

神奇之星



萩原雪步

CV 落合佑里香

内向、胆小的女孩，苦于在大众前抛头露面，尤其苦于跟男性接触。雪步与玩家初次见面时可能会表现得非常弱气，有着"改变自己"的强烈愿望的她选择了站在舞台上。虽然会常常心情低落，不过她对心愿的热情执着绝非虚假。请玩家一定要支持她，并且在关键时刻伸出关爱之手。



水濑伊织

CV 钉宫理惠

外表可爱的大小姐，由于从小娇生惯养的关系，14岁的她可能会让玩家感到十分棘手。不过，当知道她进入演艺圈的理由后，想必你一定会尽全力支持她。伊织的歌舞实力都是临场发挥型，但如果能够通过交流控制住大小姐脾气，一定能成为耀眼的明星。



双海亚美&真美

CV 下田麻美

亚美与真美这对双胞胎轮番登台演出是765事务所的最高机密。姐妹俩关系融洽，在她们看来，演艺圈就是一个巨大的游乐场。这对喜欢恶作剧的姐妹经常会把身为制作人的人耍得团团转，不妨放平心态，和她们一起在"游乐场"里尽情嬉戏吧。

思念之月

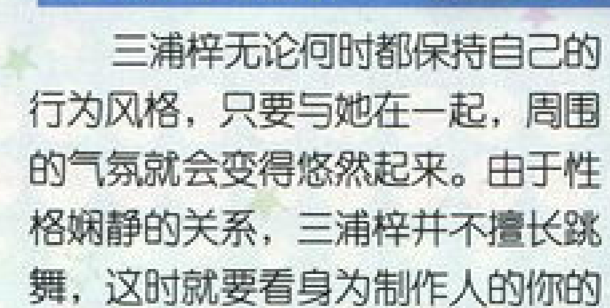




CV 今井麻美

如月千早

从摇滚到演歌无所不精的天才偶像，唱功拔群。尽管资质优秀，但她依然严格要求着自己，从不怠慢练习。对唱歌执着异常的另一面，则是对其他任何事物都不感兴趣。如此勤练歌唱的理由到底是什么？如果能了解她的内心，并解开心结，成为一个顶级偶像并非梦想。



CV 高桥智秋

三浦梓

三浦梓无论何时都保持自己的行为风格，只要与她在一起，周围的气氛就会变得悠然起来。由于性格娴静的关系，三浦梓并不擅长跳舞，这时就要看身为制作人的你的本事了。与世无争的她为什么要进入竞争激烈的演艺圈？当你知道理由时，说不定已经是她的俘虏了。





CV 若林直美

秋月律子

以经理人为目标而来到765事务所，因人手不足的缘故在兼任事务员的同时也作为偶像候补，在通往顶级偶像的道路上努力着。犹如外表，律子是一名擅长分析的知性女性。如果能获得她的信赖，玩家在今后的演艺圈里也能多出一个强有力的战友。



偶像与制作人辛苦的一天 繁忙的一天就要开始咯！

要想让女孩子们成为顶级偶像，就必须获得大量FANS的支持。一方面通过课程训练她们的表演能力，另一方面也要通过电视等经营手段提高知名度。另外，选曲、换装……作为一个制作人，玩家的工作是相当繁忙的。下面就介绍游戏中一天的基本流程，让大家对游戏的玩法有个最基本的印象。

1 检查邮件

这是PSP版的新增系统。每天的邮箱里可能会有杂志记者的采访预约、服装师的裁衣质疑、粉丝们的来信等邮件，这些信件基本都很重要，必须每天查收。

2 和偶像们打招呼



◀▲与偶像在事务所合流，先与她们打招呼吧。本作中即使是一句"早上好"也有很多种说法哦。

3 偶像报告

从高木社长处获得当今演艺圈的流行情报，并且听取自己当前负责的偶像在民众心目中的印象。

4 制订日程表



这也是PSP版导入的新系统，和系列前作不同，《偶像大师SP》可以在早、中、晚选择3次行动指令。比如接受采访、布置练习、与设计师琢磨服装等，除了这些通常指令外，也有特定时间带限定的特殊指令，有的甚至会一次使用掉一天时间，身为制作人的你必须考虑当前自己负责的偶像需要哪些活动。





5 执行日程表

上一步行动完成后付诸实施，这部分比起前作并没有什么太大变化，请老玩家放心。作为游戏中最充实的内容，自然要详细介绍一下。

经营

这部分可以跟偶像间创造特别的回忆，这些回忆能让女生对玩家更加信赖。

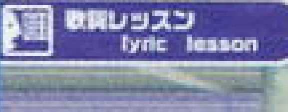




▲经营部分由选项完成，不同的选项能入手的"回忆量"不同，也有一些需要通过光标点击、而不用作出选择的场合。

课程

每个偶像都有"歌喉"、"舞蹈"、"表现力"三方面能力指数，专门的课程可提高这些指数。课程以迷你游戏形式进行，很轻松。





歌词课程

▲将拆散的歌词按照样本拼凑正确。



▶按照圆圈中脚尖的方向输入方向，对输入时间也有一定要求。

舞蹈课程



表现力课程

▲街机版的游戏规则再度复活，选择与样本颜色相同的色块。

舞台





游戏中的高潮部分，该部分预定搭载摄影等新功能，玩家有可能将这些照片制成PSP壁纸。

休息

为了让偶像保持良好的干劲，适当休息也是必不可少的。



6 第二天

从社长处听取偶像的人气度，确认FANS送来的礼物，一天就算结束了。紧接着去迎接第二个早晨吧。



不要着急，请关注下次的报道吧。

和《VP》以往作品不同的是，本作中玩家扮演的并非女武神，而是向女武神复仇的人类，相信这个故事的叙述角度会令即使是系列的老粉丝们也感到颇有新意。近日，这款作品的发售日终于得到了确认，如果没有意外的话，在一个半月之后我们就可以玩到它了。由于这次是3A亲自操刀，其素质应该无需怀疑吧。

Destiny by sinner sought Tragedy by power wrought.

ヴァルキリープロファイル VALKYRIE PROFILE 咎を背負う者

文 雷伊
美编 澄香



女神侧身像 负罪之人

ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者

NDS			
Square Enix/tri-Ace	RPG	预定2008年10月2日	日版
1人	容量未定	5040日元	无对应周边

相关报道 Vol.85 P40/Vol.89 P38/Vol.91 P24

在91辑中我们为大家介绍了本作中的重要道具"女神之羽"有影响剧情发展的作用，而这次我们为大家介绍的"KARMA"，同样也有着与其类似的作用。玩家在战斗中可以得到KARMA，方法也很简单，就是在敌人体力为0的时候继续攻击敌人，俗称鞭尸。在进入战斗区域时，画面上会显示胜利条件和目标KARMA数，胜利条件和目标KARMA数会随着场地的不同而发生变化。根据完成一个区域后获得的KARMA数是否达到目标要求，会产生两种截然不同的结果。

▶敌人死后继续鞭尸的话，画面下方的KARMA槽就会不断增长，从而不断获得KARMA。

▼区域内获得的KARMA累计值可以在菜单画面的右下角进行确认，如果槽蓄满的话，就代表达成了目标。

◀进入战斗区域后，画面中会显示胜利条件和目标KARMA数。

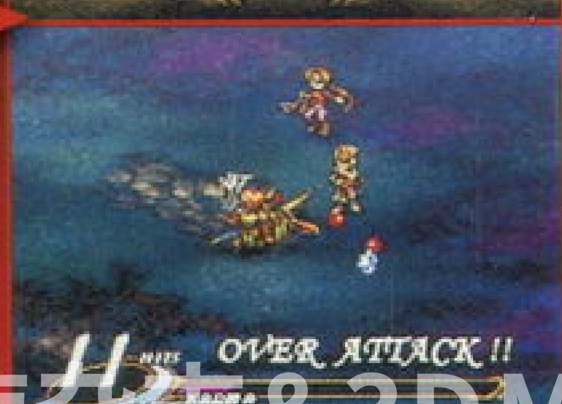
用紫炎石来赚取KARMA

战斗后获得的KARMA数，会根据鞭尸时给敌人造成的伤害大小来决定，伤害越大获得的KARMA就越多。而能够使角色的攻击回数增加1次的晶石"紫炎石"就成了多赚KARMA的关键。攻击昏迷后的敌人就可以得到紫炎石，得到它的角色就有了多攻击一次的机会，这样给敌人的伤害自然就更大，而得到的KARMA也会越多。



▲攻击昏迷的敌人，敌人身上就会掉出紫色的球体，这就是紫炎石。如果用连续技攻击的话，还可以一次性获得好几块紫炎石。





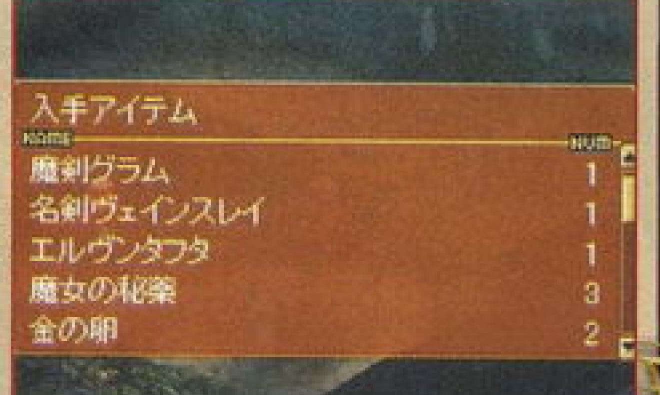
◀注意看上屏，原本左边的角色攻击次数已经是0，但现在又变为了1，这就是紫炎石的作用。

目标达成 获得豪华奖励

如果达成目标的话，就可以从与主人公签订契约的冥界女王处获得奖励道具，能够获得的道具种类由累积的KARMA数多少来决定。如果获得的KARMA大大超过目标要求的话，就可以得到稀有物品，使今后的冒险更加简单。获得的KARMA越多，代表主人公与冥界的亲密度就越高，对剧情产生的影响就越大。

エーリス
さすがウィルフレド様ですね。
ヘル様から労いの品が届いております。
どうぞお受け取り下さい。

◀达成目标之后，爱丽丝会将奖赏交给主人公。



▶获得的KARMA越多，奖励就越豪华，在奖品名单中我们可以发现一些非常熟悉的名字。

目标未达成 接受惩罚

如果没有达成目标的话，就无法得到冥界的信赖，这时就会受到冥界女王的惩罚。一种被称为“冥界追踪者”的使者会被派遣到人间，并向玩家发起进攻。他们的实力非常强大，要想战胜他们是非常困难的。因此如果要避免苦战的话，就必须多收集KARMA。当然，也有为了疏远与冥界的关系而特意减少KARMA获得数的作战思路。如何选择就看玩家自己了。



エーリス
ウィルフレド様の働きぶりに
ヘル様が失望されているようです。
お気をつけ下さい。

▲获得KARMA过少的话，就得面临严厉的惩罚。

◀“冥界追踪者”只是一个总称，他们有着很多类型，但共同点就是他们都是些非常难缠的家伙。

两位新同伴



▲尽管是位暗杀者，但谢莉珐拥有着明快开朗的性格。

谢莉珐

阿尔托利亚王国情报部队的女性弓斗士，自幼就被部队作为暗杀者来培养，在面对了众多同伴孤独地死去后，她开始对自己的未来抱有了疑惑。

ロクスウェル
お前に頼いるには、この命…
差し出すことぐらいしか…。

▲洛斯威尔和谢莉珐同属于一个部队。

洛斯威尔

以前曾经是阿尔托利亚王国正规军的高等魔术士，不过10年前被调到了情报部队。几乎在同一时期，他的爱妻永远离开了他，在这背后似乎有着复杂的真相。



▶谢莉珐的弓箭技能非常了得。

イフリート

▶毕竟以前是正规军的高等魔术士，洛斯威尔的魔法威力可不是闹着玩的。



文 宇轩 美编 澄香

希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+

シドとチョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫DS+

NDS	Square Enix	RPG	预定2008年10月30日	日版
	人数未定	容量未定	5040日元	对应周边未定

シドと チョコボの不思議なダンジョン 時忘れの迷宮DS+

《陆行鸟与不可思议迷宫 忘却时间的迷宫》是Wii主机上前不久发售的一款不可思议迷宫类游戏，而主人公，当然是我们“《FF》系列”的人气吉祥物——陆行鸟了。最近SE公开决定，本作将加入新内容后移植DS，就让我们先来关注一下吧。

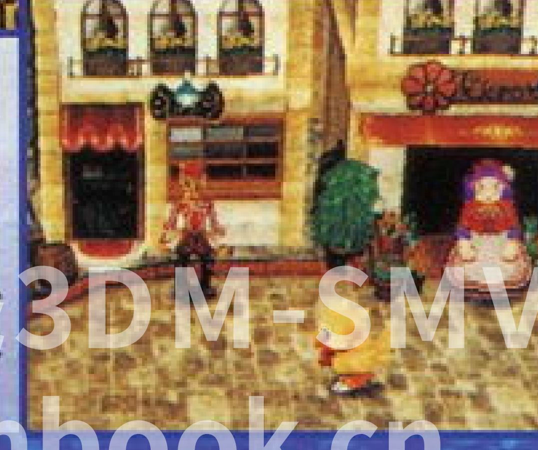
陆行鸟和希德是两个非常要好的朋友。在某次冒险中，它们误入了一个只要听到钟声就会被夺去记忆的“忘却时间之街”。本来，这里的居民们都“快乐”地生活着。两个不速之客的到来，却让这个小镇发生了一些改变。游戏的Wii版并没有采取体感操作，但厂商决定将在NDS版中对应触摸操作，这会不会让游戏更加有趣呢？



▲不受钟声影响的传说中的白魔导士少女。在Wii版登场的她将会有什么新的表现呢？



▲陆行鸟在迷宫内遭到了敌人的袭击，它反击的武器是套在脚上的爪套。



▶可以买到各种冒险必需品的街道。在这里也会有新的事件发生。

双画面醒目！遭遇史莱姆！

在冒险时，下画面显示的是实际的迷宫，而上画面则显示的是相关战斗资料。灵活应用NDS双画面机能的设定显得非常亲切，不需要再调出菜单查看了。







▶▲上画面显示了陆行鸟当前的经验值、职业等重要信息，在正式游戏中，能不能自由设定双画面位置的切换呢？

新增人气职业

当然，除了名字变长了之外，本作还是增加了一些新的内容，要不然SE的骗钱也太露骨了。职业系统是"《陆行鸟与不可思议迷宫》系列"最有趣的地方，其出处都来自于各代《最终幻想》。除了Wii版中的10种职业外，本作还增加了几种新职业。不过目前所公布的职业并不代表游戏中必定会出现，只是候补选项而已……

怪盗X

前作中帮助陆行鸟的假面超人（其真实身分是一只莫古利），它也可能变成新的职业么？

机工士

过去《FF》作品中登场的机工士，能够使用远距离铳枪进行攻击。

吟游诗人

使用歌声来进行辅助的职业，它所装备的道具难道是乐器？

赤魔导士

"《FF》系列"中介于黑魔导士与白魔导士之间的职业，且可以使出出色的剑技。

召唤士

Wii版中必须使用魔石才能召唤出召唤兽，召唤士是否能自由召唤呢？

另外，就单单名字来说，本作特地增加了一个"希德"作为前缀，这是否说明游戏中还会有希德相关的新故事和新剧情呢？让我们等待新情报的公开吧。



魔女(まじょ)と少女(しょうじょ)と5人の勇者(ゆうしゃ)™

期待度 B

文 宇轩 美编 澄香

陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者

チョコボと魔法の绘本 魔女と少女と5人の勇者

NDS	Square Enix	AVG	预定2008年冬	日版
	人数未定	容量未定	5040日元	对应周边未定

看过了移植的作品之后，我们接下来看一款“陆行鸟系列”全新的续作——《陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者》。这个以冒险故事加小游戏组合而成的系列风格轻松可爱，很适合在休闲的时候玩一玩。

天才绘本作家希德正在绘制人气绘本——《阿鲁巴尼卡》最新一集的时候突然病倒。同时，绘本故事的发展也被人改写和替换。到底是谁在作怪呢？

▼▲本次旅行将坐旅行船出发，到达发出求救信号的米利昂岛。

本作的主人公，正义感强好奇心旺盛。这次，它要到米利昂岛的不可思议绘本世界进行冒险。

◀耐不住长途旅行的旅行鸟在船上打起了瞌睡。



▶▲游戏画面采用全3D的形式表现，大门形状像画册一样的房间引导陆行鸟进入了一个神秘的世界。

出发！绘本的世界

▲画册世界的角色将使用2D形式来表现。

希德

天才绘本作家，著有知名绘本作品——《阿鲁巴尼卡》。他的分身也会出现在绘本的世界中。

白魔导师

在希德发病的同时出现在米利昂岛上的神秘少女。她将帮助陆行鸟解开绘本世界的谜团。

救出被困的主人公！

画册中的故事和前作一样，也会出现各种有趣的迷你小游戏。找出故事中异常的地方并将它们修正就是陆行鸟的工作。



修正故事的发展方向！

▶找出阴影中陆行鸟的躲藏位置。

▼小小的食人花也会带来巨大的困扰。



▲白魔导师也将帮助陆行鸟一起进行冒险。

▶将25枚迷失的硬币指引向正确的方向。

文 洋葱 美编 chisun



离游戏的发售还有两个月，厂商近日一口气公开了大量新角色。本次我们将为大家介绍由画师Haccan亲手绘制的七名新角色，以及主人公和部分角色的亲热场面哦。

期待度 B

阿瓦隆代码

アヴァロンコード

NDS				
	MMV	A・RPG	预定2008年10月6日	日版
	1人	容量未定	5229日元	对应周边未定

相关报道 Vol.88 P24/Vol.91 P22/Vol.93 P34

七位新角色

抱歉，这是我的任务

恋人候补

声优 川田绅司

赫斯将军

瓦伊泽帝国的将军，对是否该用战争来解决一切抱有疑问。尽忠职守的他将国家、皇子以及部下视为自己最重要的东西。

欢迎来到魔女之馆

娜奈

恋人候补

声优 井上麻里奈

由于服装问题，在城镇里娜奈没有一个朋友。偶尔会用魔法去恶作剧的她被人们称为魔女。如今她最需要的是一个知心好友。

恋爱事件

在本作中男女主人公都有各自的恋人候补，若与对象的关系变得非常亲密，对方还会主动告白。

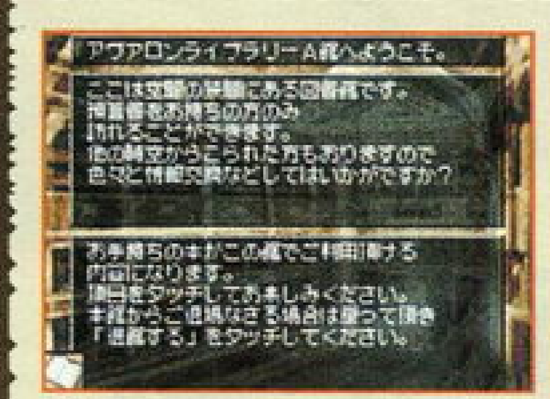


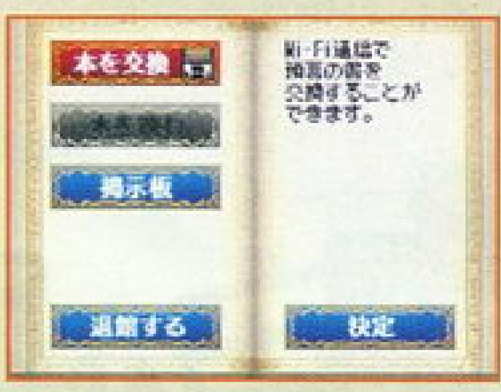


◀▼甜甜蜜蜜的恋爱事件，当中出现的台词都相当肉麻……

情报交换

玩家可以通过Wi-Fi与其他的玩家交换预言书内的情报。若能够灵活运用其他玩家的预言书，就可以更深入地了解游戏的世界。





◆交换预言书：和其他玩家交换预言书，且自己之前收集的资料不会消失。
◆阅读预言书：阅读其他玩家的预言书。
◆揭示板：可以阅览排名榜，具体竞争内容尚未公布。

恋爱指导员 比斯

在世界各地做生意的老人。年轻时是个花花公子，他会教许多恋爱的技巧给主角。





◀▲情场老手比斯老师在解释礼物的重要性。

声优 波多野和俊

压倒的破坏力 瓦伊泽帝国骑士

声优 越田直树

为了帝国接受力黑暗之力的士兵，据说他们拥有超越人类极限的力量。

守护大地的矮人 鲁多鲁多

拥有王者风范的森林守护者。不擅长与人交往，即使有人主动与他交谈也会被无视。随着年龄的增加，他名字里的"鲁多"也会增加。

声优 上条博之

剑术老师 古斯塔夫

▲古斯塔夫正在对主人公进行剑术指导。

曾经是王国的亲卫队队长，对于真心想学剑术的人他会认真指导。古斯塔夫和敌国的将军赫斯似乎有着不寻常的关系。

声优 小衫十郎太

效忠帝国的男人 华曼宰相

声优 板仓和辉

瓦伊泽帝国的宰相，染上怪病的他将奇怪的力量带入帝国，使军队得到强化。

想在闲暇之余找一款能够放松心情的RPG？那么相信《你的勇者》是一个不错的选择。本作的剧情中并没有太多深奥的东西，且充满了童话色彩。玩家将要扮演一位可爱的小勇者，去打倒破坏世界和平的大魔王。

文 洋葱
美编 小鱼仔



从天而降、手持星之键的勇者。不过，天真烂漫的旺达一点也不像勇者。

旺达



你的勇者			
キミの勇者			
NDS SNK Playmore	RPG	预定2008年秋	日版
1人	容量未定	5040日元	对应周边未定

STORY

魔王的降临打破了人们平静的生活，正当大家不知如何是好时，一位手持圣剑、拥有星之力的战士从天而降。人们认为战士是天神派来的，因此称其为勇者。

经过漫长的战斗，勇者利用圣剑之力成功封印了魔王。世界恢复和平后，勇者告别人们回到了天界。

勇者的冒险

主线剧情一共被分成了二十五话，完成一话大概需要三十分钟的时间。在每一话里，通过剧情玩家能够清楚了解到本次的目的。



■每进入一话都会出现和动画片一样的标题。

丰富的剧本

在对话中玩家时常会遇上各种选项，这些选项不但会影响故事接下来的发展，玩家能够获得的事件CG也会根据选项有所不同。


▶若想要收齐全部的事件CG，只玩一遍可是不够的。

不爱说话的流浪剑士，不过他的剑术却是一流的。

格雷



住在魔法都市中的贵族小姐。她成功通过魔法学校的测试，被选为勇者的随从。

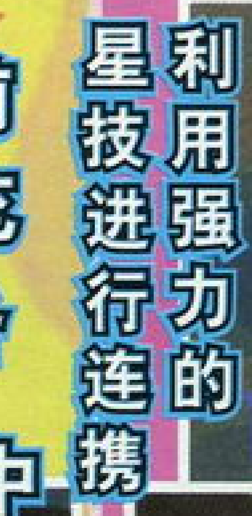
提奥

觉醒星技

利用普通技和特殊攻击（游戏中称为星技）与同伴一起进行连携攻击，便有机会使用觉醒星技。觉醒星技不但魄力十足，威力也非常可观。每次玩家可派四人参加战斗，根据角色的不同，觉醒星技的种类和招式组合方式亦会有一定改变。



◀发动觉醒星技，首先是提奥的魔法光线攻击，接着坦格和格雷冲上去继续进攻。



利用强力的星技进行连携

■格雷攻击结束后是旺达的炎龙烈斩。



◀最后旺达跳到空中，举起圣剑吸收星之力。

▶旺达的最后一击能够重创地上的所有敌人。



进迷宫前要做好充分的准备

探索中

▶本作采用了踩地雷的遇敌方式。



◀每话结束后，还会有结尾曲哦。

任务完成

沉着冷静、极有责任心的少年，非常尊敬勇者。

坦格

他人的感谢将使角色成长

和一般的RPG不同，玩家打倒怪物后并不会获得经验值。在本作中，需要在各种剧情事件中帮助他人并得到他人的感谢，才能获得升级用的经验值。



▲出现事件就表示升级的机会来了！



巴兰西雅王国第二王子

主人公

艾尔奈斯特·迪亚斯

近日Gungho游戏公司发布了有关战棋游戏《英雄战记 雷万丁》的部分制作情报。虽然目前游戏的开发进度只有60%，但从现有的资料中我们已经可以了解到游戏是一款战略要素颇为丰富的S·RPG作品。那么，这里就让我们先来了解一下本作在游戏系统方面的细节设定吧。

在英武战争中幸存下来的巴兰西雅王国第二王子，性格开朗、为人直爽，喜欢舞刀弄剑。从神秘的盔甲少女那里获得了拥有魔力的英雄武装，并率领国中众多勇士发起了对加利亚帝国的反侵略斗争。

期待度 B

英雄战记 雷万丁			
英雄战记 レーヴァテイン			
NDS			
Gungho Works	S·RPG	预定2008年12月4日	日版
1~2人	容量未定	5040日元	对应周边未定

文 嘟嘟 美编 Yangyu

剧情提要

巴兰西雅本是位于尤拉美加大陆最西端的一个小国家，在第一次“英武战争”中，国王罗德里格虽然英勇牺牲，但巴兰西雅却成为在强大帝国加利亚的猛攻下抗击成功、为数不多的独立国家之一。战争结束后，巴兰西雅的人民在王妃的带领下过着和平、幸福的生活。忽然一天，国内发生了奇怪的事件，王国第二王子艾尔奈斯特在国界附近遭到了不明怪物的袭击，而此后艾尔奈斯特的面前出现了一位全身盔甲的神秘少女，少女周围散发着白色的光芒，并将带有魔力的装备“英雄武装”托付给艾尔奈斯特。而这个“英雄武装”，原本是加利亚帝国独有的魔道武具……

战斗系统一 英雄武装

英雄武装是加利亚帝国的一种战斗装备，由于装备中寄宿着“英灵”而带有魔法之力，在战斗中往往占有很重要的作用，其中包括长枪、剑、弓等共7个分类系统。在尤拉美加大陆，只有能够自由装配和控制英雄武装的战士才能被称为“英雄”。而装备上英雄武装后，“英雄”们本身的职业和能力都会发生变化，而其麾下率领的士兵们也会受到影响。



▲本作的作战系统采用了传统S·RPG的回合制，而战斗地图则设计成了具有高低视差的3D模型。



▲游戏中登场的“英雄”达150人，他们的性格、能力也是各有千秋。





◀英雄武装之一的grand sword，右上角显示的寄宿在剑中的英灵，必杀技是怒之炎。



◀如果装备的英雄武装是剑属性的，那么英雄的各项能力值也变成剑属性，属性装配恰当就能大大提高角色的战斗力。

巴兰西雅王国第一王子 克劳迪欧·迪亚斯



主人公艾尔奈斯特的哥哥，与弟弟相反，克劳迪欧更加擅长谋略和战斗指挥。面对有着压倒性优势的加利亚帝国军，克劳迪欧提出了不少巧妙的作战方案。

阿拉贡王国第一公主 蒂尔娜

克劳迪欧的未婚妻，她活泼聪明，深得民众的喜爱。由于本身擅长运动，所以在战斗力方面也非常了得。为了助克劳迪欧一臂之力而参加到第二次英武战争当中，是持有英雄武装的“英雄”之一。

战斗系统二 战斗阵型

战斗的成败除了受到“英雄武装”的影响，我军士兵阵型上的安排也起到非常关键的作用。本作中阵型的排列分为“突击”、“牵制”、“防御”等几个类别，玩家需要一边判断敌军的队形，一边根据战斗形式作出有利的阵型调整。





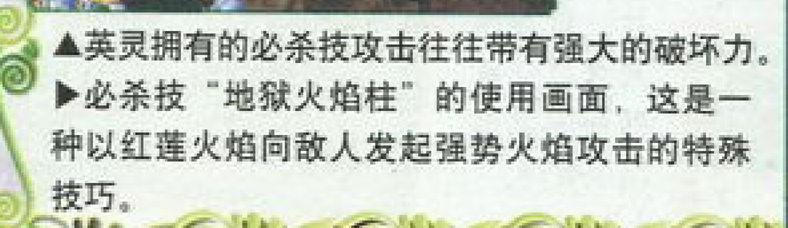
◀▶战斗的胜败取决于玩家在战术上的考虑。

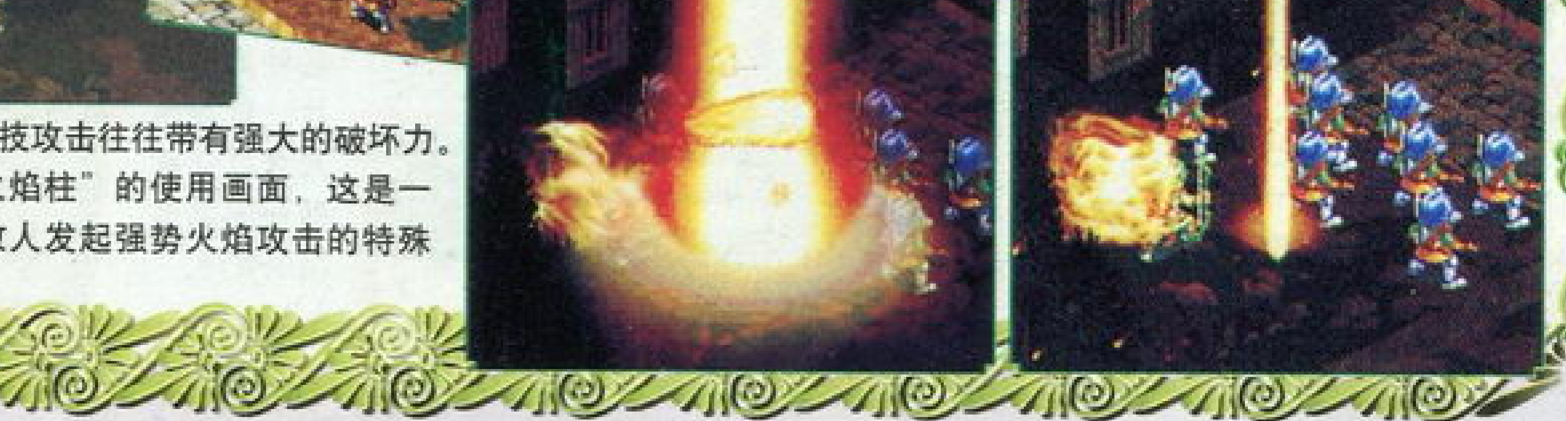


▶“牵制”是介于进攻与防御之间的一种万全阵型，既能给予敌军一定打击，又不会在防御上出现太大漏洞。

战斗系统三 OUTBREAK

由于英雄武装中寄宿的英灵一般拥有强大的魔力，因而玩家在战斗中还可以使用“OUTBREAK”释放出英灵的力量，借助英灵的必杀技来给敌人以强力一击。而根据英雄武装本身属性的不同，必杀特技的效果也有着不同特点。







▲英灵拥有的必杀技攻击往往带有强大的破坏力。

▶必杀技“地狱火焰柱”的使用画面，这是一种以红莲火焰向敌人发起强势火焰攻击的特殊技巧。

搭载通信机能

本作支持联机作战，玩家可以使用无线通信机能与同伴进行最多4人的战斗，甚至可以将自己的英雄通过无线通信借给朋友使用，一般情况下借出的英雄在出击几个回合后就会自动回来，不过满足一定条件后也可以选择留在新的玩家处。

仙境传说Online DS

ラグナロクオンライン DS

NDS				
Gungho Works	RPG	预定2008年12月18日	日版	
1～3人	容量未定	6090日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	

文 嘟嘟　美编 澄香

期待度 A

超人气网游登陆NDS平台

提起在东南亚都拥有极高人气的韩国网络游戏《仙境传说Online》（以下简称RO），大家一定都不会感到陌生，游戏以其独特的世界观和丰富的职业系统受到无数FANS的喜爱。而据制作方透露，早在网络版推出之前，就已经有过TV游戏的制作计划，而如今NDS版的部分画面都已经公布，下面我们就来看看这款游戏的具体开发情况吧。

角色介绍

由于原作属于网络游戏，剧情流程在原作中体现得就不是那么明显。而本次为了体现移植的诚意，制作方特别为RO DS准备了全新的原创剧本，让老玩家在游戏时也能获得新鲜感。据说本作还有可能支持与PC联动哦！

主人公 阿列斯

职业：初心者

父亲行踪不明、母亲卧病在床的孤独少年。虽然憎恨着父亲，却与父亲一样了一名冒险者。梦想是成为拥有自己的工会。

莉歇尔

职业：魔术师

活泼开朗的少女，但常常因为大咧咧的性格制造出很多麻烦事端。实际上她是为了替父母报仇才踏上旅途。

女主角 夏拉

职业：通灵师

拥有神秘力量的少女。因为丧失了记忆而少言寡语，很少流露感情。与阿列斯同行的途中渐渐打开心扉。

鲁西飞

职业：剑士

普隆迪拉骑士团的剑士。认同阿列斯的资质而加入冒险行列，作为年长者给阿列斯不少建议，实际上是粗枝大叶的性格。

维歇鲁克

职业：盗贼

以摩洛古为据点的骆驼商队的一员。在击退周边出没的盗贼、搜罗人才的时候与阿列斯相识。

ラグナロクオンライン DS





▶▲主人公可以选择两名同伴一起参加冒险。

▶冒险中的各种魔兽卡片，这些卡片可以让武器获得某些追加效果。



◀熟悉的猫耳和兔子头装饰又回来了。不知DS版会不会再次请来参与过RO2的菅野洋子为游戏配乐呢？

用触控笔体验的RO

以原作中的世界为基础改编的本作，虽然收录了NDS版的原创剧本，但在战斗系统上并不会出现太大的改动。不过要说RO DS与RO相比有什么特别之处，大概就是用触孔笔代替鼠标进行游戏的崭新体验了吧。







▲战斗时选择所要使用的技能，游戏上屏就会出现操作示意的画面，按照提示在下屏的角色周围画圈就能发动技能了。

▼游戏中几乎所有的操作都能通过触孔笔来完成。





ステータス

ステータスポイント 11			
力	30	30	
素早さ	1	1	
体力	2	5	2
賢さ	1	1	2
器用さ	30	30	4
運	1	1	2

OK リセット
ステータスを振り分けてください

▶战斗胜利获得的点数，玩家可以自行分配，弥补弱点还是强化优势都由玩家自己来决定。

▲街上为冒险者提供服务的场所，在这里可以查看仓库状况、进行游戏的存档和读取等。

DS版追加崭新的职业

作为移植版，原作中最具特色的工会、职业系统自然也得到了保留。丰富的职业选择是原作中不可或缺的一大魅力，在积累到一定经验数值后，便可以进行角色的转职，第一次转职时玩家可以自行选择想要转变的职业，而此后达到一定经验值，还可以进行第二次转职。



▲满足一定的条件后，就可以到喜欢的职业的工会去接受转职。

初期职业	初心者
第一次转职	剑士、魔法师、盗贼、服事、弓箭手、商人
第二次转职	骑士、神官、猎人、刺客、巫师、拳圣、铁匠



DS原创职业一 暗黑骑士

拥有禁忌的暗黑之力的职业，同时与一般骑士一样擅长用剑，物理攻击力很高。战斗时还可以消耗一定的HP来提高攻击威力。

DS原创职业二 通灵师

能够操纵自然界中的生灵和灵魂来战斗的职业。擅长各种类型的魔法，战斗时针对敌人的属性来攻击成为制胜的关键。

通信作战

本作中，利用NDS的无线通信或是Wi-Fi连接，玩家可以与同伴们联机挑战迷宫塔“海市蜃楼之塔”。迷宫塔一共有50层，每一层的地图都是随机自动生成的，因而每次进入都可能遇到不同的挑战场景。挑战成功后还能够获得各种稀有道具。



▲迷宫塔的任务支持最多3人同行，与同伴们一起协力挑战最高的50层吧！



定制我们的世界

注文しようぜ！俺たちの世界

PSP	Global A Entertainment	RPG
	预定2008年11月13日	日版



眼见传统的RPG游戏越来越缺乏新意，制作方也开始另辟蹊径以吸引更多玩家捧场。其实今年6月，本作的制作厂商Global A Entertainment就推出过一款能够自由更改战斗要素的另类RPG《世界因我而转》，不过相比后者，本作中可供玩家自由发挥的内容更加丰富。

游戏的主人公是一个名叫伊卡洛斯·马鲁科尼尼的16岁少年，一天到晚游手好闲的他在偶然得知了冒险制作设施"冒险服务中心"的事后，打算借此来大赚一笔。所谓的"冒险服务中心"是这个世界中为有着各种不同要求的冒险者准备的冒险定制机构，玩家可以在这里获得道具和素材，来制作出属于自己的原创冒险地图。游戏中从地图的属性、规模到宝箱数量都可以由玩家自己来决定，例如可以按个人喜好造出雪原、森林、沙漠等冒险场景，甚至场景中可能出现的魔物的属性也可以进行随意组合，当然在这里也接受武器、防具、道具等的设定服务。

玩家所要做的就是到镇上接受任务，然后到"冒险服务中心"购买所需的设施和素材，制作完成后就可以展开冒险了。游戏的战斗采用了6×6的格子地图，我方队伍最多可容纳4名队员，每次移动或攻击都会消耗一定的行动力。根据敌人的属性弱点来进行有效作战就能取得胜利。虽然冒险开始前都要花费一定的金钱来购买制作素材，但顺利完成委派的任务后又能赚上不少，除此之外途中帮助村民们解决一些困难，包括帮忙寻找道具、击退魔物等也都能得到相应的报酬。赚取足够的金钱后，又可以到"冒险服务中心"定购更高级的设施，而随着游戏的进行，可购买的服务也会越来越多。

（文：嘟嘟）



▲"冒险服务中心"的大厅，在这里可以购买到玩家想要的冒险设施和素材。



▲要以雪原或是麦田为冒险场景，都可以自由设定。



▲战斗中的大多特技效果看起来都比较华丽，只是6×6的格子地图显得拘谨了一点。

BLEACH 灵魂嘉年华

BLEACH ソウルカーニバル

PSP	SCEJ	ACT
	预定2008年10月23日	日版

新老角色齐聚一堂

本作是一款改编自大人气少年漫画《BLEACH》的横版过关游戏，我们所熟悉的角色都将以可爱的Q版造型登场。游戏中登场的角色超过80人，如此可怕的人数在《BLEACH》以往的游戏作品中是从未出现过的。玩家还可以通过修改角色的发色、肤色，以及利用在游戏中获得的各种装饰品来制作一个属于自己的独创人物，这些角色可以在战斗中使用。为了让更多人体验到爽快的战斗，本作对玩家的操作要求并不高，初期还会有战斗指导员为玩家说明游戏的操作方式。本次《BLEACH》的TV动画制作小组将为游戏提供特制的片头动画以及大量精美的过场动画，相信对于FANS有不小的吸引力。游戏当中还收录了各位人气角色的早安问候语，玩家们可将其设置为闹钟铃声。

（文：洋葱）



▶原本外形可怕的敌人在游戏中变得相当可爱。





◀每关都有强大的BOSS在等着玩家。

萌麻将

萌える麻雀 もえじゃん！

PSP	Hudson	TAB
	预定2008年10月23日	日版

在游戏的领域里，麻将和美女永远是一对好搭档，无论是真人的还是2D的，有美女在游戏中陪玩家打，总是能让激烈的战局多一些乐趣。《萌麻将》正是这么一款美少女麻将游戏。游戏中，玩家将和不同个性的16位美少女在麻将桌上展开四人麻将对决，对手们可不仅仅是单纯地打牌，更会发动不同效果的必杀技。当然，作为平衡，玩家也是有必杀技的。游戏既然以“萌”为名，其可爱少女自然是一大卖点，而为了增加萌要素，厂商还请来AKB48 Team B的全体16名成员来担任游戏中的16名少女的声优。另外，从游戏“15岁以上”的年龄限制来看，战胜美少女后，本作也有大多数美少女麻将游戏的共性——有那么一些“不适合15岁以下”但也不至于很露骨的要素。

（文：马修）

AKB48 Team B献声美少女麻将游戏！

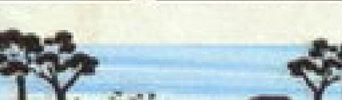


▲和大多数麻将游戏的二人制不同，本作是四人麻将。



▲游戏的剧情部分。

▲不同性格的美少女是玩家的对手。



三角帽与魔法的365天

とんがりボウシと魔法の365にち

NDS	Konami	ETC
	发售日未定	日版

相信大家看到这款游戏的画面都会立刻联想到任天堂的百万畅销之作《动物之森》吧。确实，这款由Konami推出的魔法养成游戏在许多方面都有着《动物之森》的影子，不过本作中的世界是一个如《哈利波特》中的霍格华兹一般的魔法学院，玩家可以在这里学习各种咒语和魔法，努力成为一名能够自如操纵魔法的4星级大魔法师，还能与性格各异的同学们成为好朋友。与《动物之森》一样，游戏中的时间也是与现实同步的，画面中的昼夜、四季都会随着现实时间发生变化。游戏中的魔法都比较简单，如制造彩虹和让花瓣从天而降等魔法，需要玩家用触控笔选择各种"魔法语"加以组合来进行使用。而除了一般的学习生活，每周末还会出现一次"不可思议的时间"，每到这个时间都会有一名特别角色登场，而且他们常常会制造出一些麻烦，玩家就要利用学到的魔法来解决这些麻烦，成功解决后还可能获得稀有的

《动物之森》与《哈利波特》的结合体

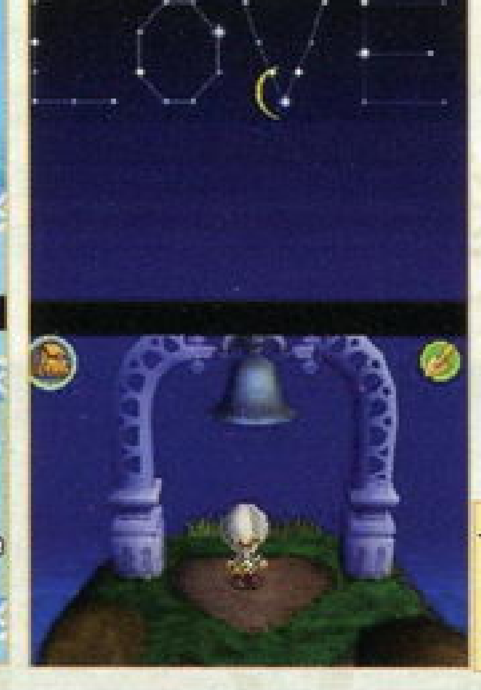


▲充满幽默色彩的"放屁魔法"，利用这种魔法可以将怪物等敌人吹走。





▶用触控笔在下屏画面中输入操纵星星的咒语。



魔法道具。当然，联机游戏也是本作的魅力之一，玩家可以与朋友一同交流魔法和咒语学习的经验、发掘更多妙趣横生的校园趣事。（文：嘟嘟）

◀将天空中的星屑拖拽到主人公处，让咒语启动，刚刚输入的文字就会出现在天空了！

赤川次郎悬疑作品 月之光 坠钟杀人

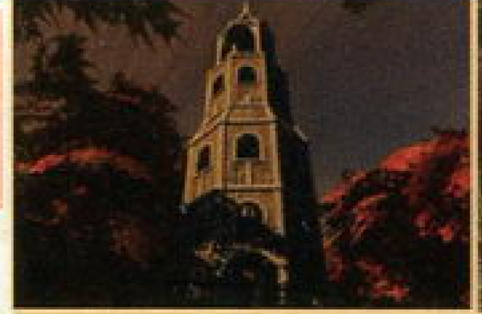
赤川次郎ミステリー 月の光 –沉める钟の杀人–

NDS	MMV	AVG
	预定2008年11月13日	日版

赤川次郎ミステリー

月の光

—沈める鐘の殺人—





▲学园的两大景观：暮色中的无钟之钟楼，以及静谧环境里诡异的池塘。

月光下的杀人事件



◀游戏中的人物依然是剪影式。

本作是年初《夜想曲》的续作，由2002年PS2平台的同名音响小说移植而来。游戏以"钟园学园"为舞台，主人公要扮演一名新人教师，来到这个有着巨大水池和没有钟的钟楼的学校任教。黑影渐渐逼近这个有着禁忌过去的学园，多个诡异的事件等待着玩家去解决。游戏系统和前作一样，对应触摸和按键两种操作方式。追加的"触摸系统"允许玩家点击游戏里出现的可疑文字，玩家也可以借助"临摹系统"一边看着人物相关图一边进行推理。此外，游戏还搭载了推理时的地点选择、地图显示等功能。

本作的主题歌是由HOTARU演唱的《无法绽放之花》，本曲贴近原剧本世界观，歌手富有透明感的歌声也是值得期待的卖点之一。

（文：胧月）

鉴伪侦探

いかもの探偵—IKATAN—

NDS	Cyberfront	AVG
	预定2008年10月30日	日版



轻松搞笑的侦探话剧即将上演


▲女装系统相信满足了相当一部分群众的"恶劣"嗜好。



▲往返于都市的各个地点，搜索关键情报。

本作是一款侦探类AVG，玩家要扮演大小姐出身的新人侦探山之边日记，和伙伴飞田给开一起解决连警察都束手无策的事件。比起悬疑氛围，游戏更为注重故事性的描写。游戏拥有"关键词"和"女装"两个主要系统。当主角与众多人物对话时，用触控笔点击语句中隐藏的关键词便可将其取为己用。收集到的关键词不仅能成为戳破罪犯谎言的关键道具，也能增加主角的行动次数。另一个女装系统是可以让飞田给开男扮女装，以获得平时无法获取的情报，拓展搜查范围。不过，也有一些关键词是在女装状态下无法获得的，因此要根据状况适时切换。此外，打扮女装需要消费游戏里的时间，因此对时机有一定要求。

（文：胧月）

和乌米乌露一起数独吧！Nikoli精选7大谜题555问

うみうると数独しよっ！ニコリ严选7大パズル555问

NDS	Genterprise	PUZ
	预定2008年9月25日	日版

挑战逻辑思维的极限

由Genterprise推出的这款《和乌米乌露一起数独吧！Nikoli精选7大谜题555问》即将于9月登陆NDS。数独是一种数字益智游戏，它的基本规则很简单，玩家只要在9×9的方格内分别填入1至9的数字，使整个方格的每一列和每一行的数字都不重复，虽然听起来很普通，但只要改变方格的大小和既有数字的排列，数独就能演变出各种各样的玩法。游戏收录了日本知名数独杂志《谜题通信Nikoli》里的7种常见玩法，分别包括了数独、スリザーリンク、ぬりかべ、美术馆、カックロ、ひとりにしてくれ和へやわけ，合计谜题数量达到了555个，肯定让数独爱好者大呼过瘾。另外厂商还请来了乌米乌露作为本作的形象角色，乌米乌露是由著名动画作家合田经郎所设计的一种海洋生物，这次它在游戏中会担任向导的职责，为玩家介绍游戏的玩法和操作等。


▲NDS的下屏显示数独画面，而乌米乌露则是在上屏为大家提供说明。


◀新的玩法使游戏的耐玩度大大增加。

（文：乌冬）




文 宇轩
美编 咕噜



推荐度 A

节奏天国 金			
リズム天国 ゴールド			
Nintendo	MUG	2008年7月31日	日版
1人	1Gb	4800日元	无对应周边

NDS

《节奏天国》是GBA末期一款水准极高的音乐游戏。它采用《瓦里奥制造》式的小游戏模式来锻炼、提高你的音乐节奏感。别以为看似轻松有趣的风格就会很简单哦。如果你对自己的节奏感充满了信心，那么就来玩玩本作吧。它一定会让你的自尊严重受挫的……

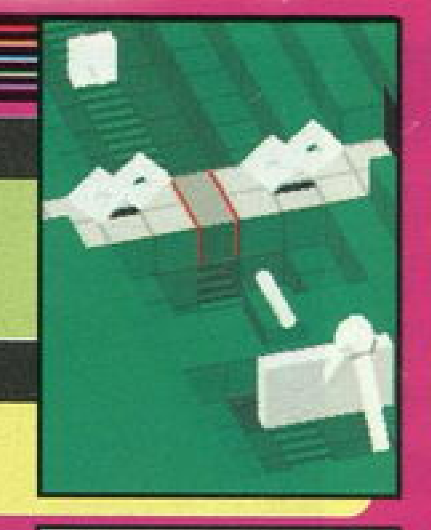
变革的操作方式

由于平台变更，游戏的操作方式从按键变成了触摸操作，主要分为"点"和"甩"两个动作。特别要注意的是，"甩"这个动作的节拍不是根据触控笔接触屏幕的时间点，而是根据"甩"出后触控笔松开的一瞬间来计算的。在游戏开始时，系统会给玩家一个划硬币的小游戏来适应。首先快速地点击触摸屏，再将硬币甩出即可。



部分游戏讲解

转轴



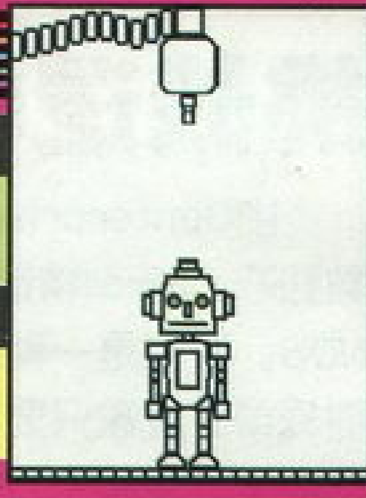
操作方法

根据音阶在第五个音符"5"出现(两块方形零件重合)时向上甩动触控笔。

备注

游戏后期会出现黑屏隐藏零件转动的状态。

机器人工厂



操作方法

在机器人移动到机械臂下方时按下触控笔，直到充满液体后松开。

备注

有时会出现大型机械人，此时需要花两倍的时间才能充满液体。

合唱团



操作方法

按住屏幕，根据前面两位同伴的节奏适时地松开触控

备注

当听到"大家一起来"的提示结束后立刻松开触控笔。

野菜农场



操作方法

根据节奏在农夫踩下的一瞬间按住屏幕，待野菜被震至半空时向上甩动触控笔。

备注

有时会出现土拨鼠，它们震至半空的时间比野菜少半拍。

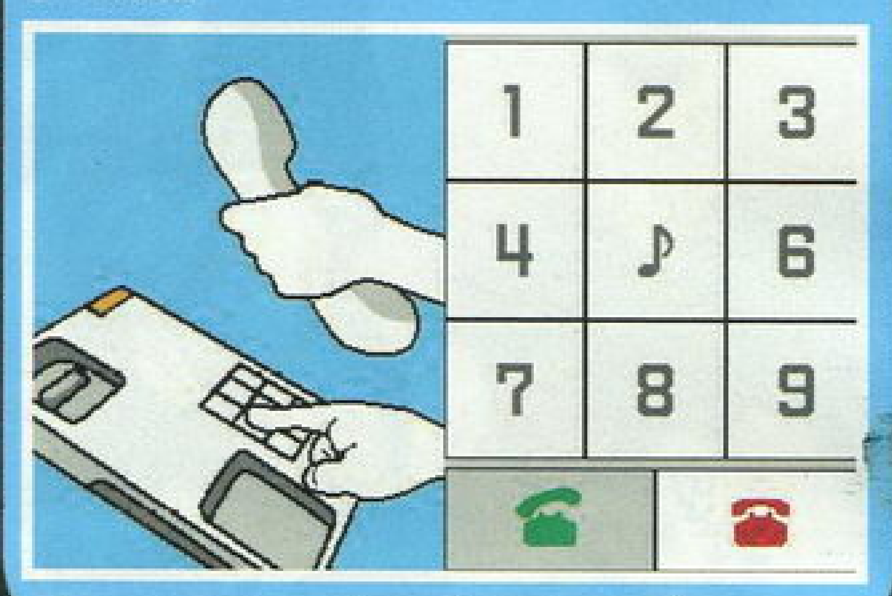
金币和关卡游戏的一些技巧

当一个关卡得到了黄金评价后就可以得到一枚金币，每个关卡限拿一次。得到了金币后就可以去咖啡馆玩一些有趣的休闲小游戏。玩游戏本身不消耗硬币，但只有达到规定的金币数才能开启新的游戏。

有时一些得到过黄金评价的关卡周围会出现橙色的方框提示，此时重玩该关卡并没有失误的话就能得到Perfect评价。该评价可以开启一些隐藏的小资料或 OST 模式中的曲目。



首先玩本作前，你必须清楚这是一个实实在在的音乐游戏。所以，想要玩得好，千万不能依赖眼睛的观察，而必须靠自身的节奏感。每一个游戏都会配有一首音乐，所有的变化都是根据音乐节奏来进行的，所以只要掌握了这首曲子的节奏，就算成功了一大半了。对于某些音乐提示非常完善的游戏，如“吃馒头”，完全可以闭起眼睛来玩，这样会更加专心，而不会被视觉上的混乱影响成绩。





本作的进化和倒退都体现在操作方式上。说是进化，这种别具一格的操作的确可以让人感到几丝新意，但同时缺点也很明显。“甩”这个动作有一定时间的延迟，根据划的距离和速度不同，松开的时间点也不一样。再加上触摸屏本身的反应速度，玩家在“甩”的时候，就不得不考虑到提前量的问题。虽然说熟练以后影响会小很多，但对于一个强调节奏的音乐游戏，这种不严谨的做法还是不应该的。

乒乓赛

操作方法

根据对方发球节奏甩动触控笔，将乒乓球打回去。

备注

会分别出现吊球和快球两种变化，吊球的节奏比普通球慢一倍，而快球则只有一半，且发快球前会有提示音提示。



音乐蜥

操作方法

在看到两只蜥蜴互踩三下后根据节奏来回划动两次触控笔。

备注

本关除了节奏快慢外没有其他变化，根据游戏的注解来看，世界上还真的存在这样一种利用音乐来求偶的蜥蜴。



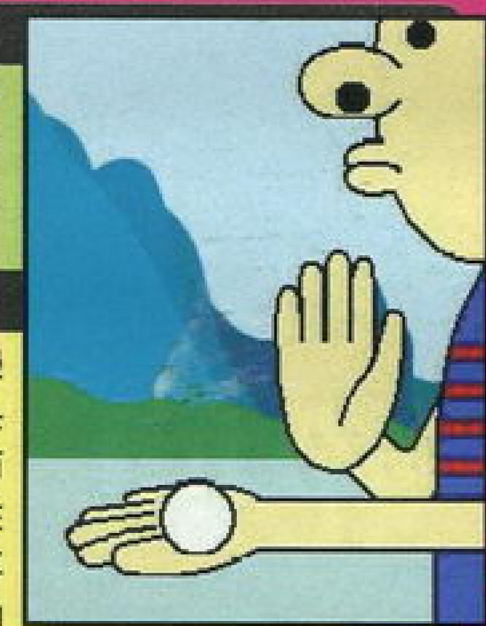
食神修行

操作方法

一个吃馒头的功夫游戏，需要根据节奏点击屏幕将馒头送入口中。

备注

分别有普通的白色馒头、绿色的三连音馒头和红色的半拍馒头两种。三连音馒头需要在吃到第一个馒头后再连续点击两次，节奏和普通馒头相同。半拍馒头则是直接点击两次，中间的节拍间隔为普通馒头的二分之一。





一款看似平庸的AVG，却以独特的游戏系统获得玩家（尽管是小众）的高度评价。本作最醒目的两大系统“凭依”和“轮回”，再加上类似《时光裂缝》的时间倒转，让剧情的发展尤为扑朔迷离，再次显示了日本一Software制作AVG的深厚功底。

文 胧月 美编 小鱼仔

推荐度 B

PSP	无限轮回 梦归古城			
	インフィニットループ 古城が见せた梦			
	日本一Software	AVG	2008年7月24日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	

Story

这是一个发生在古城中的王族故事。

利塞布鲁格是大陆上的一个小国，先王去世后，就在国葬终了之时，古城中突然发生了连续怪死事件，然而这一起起的离奇死亡，看似并非人力所为，人们都将它归结为一种“病”。一时人心惶惶，害怕得病的人纷纷逃出城外，一步不敢靠近，小国的实力进一步衰退下去。

年轻的王子威廉是下一任的王位继承人，不过比起即将到手的权力，他更在意怪病的来龙去脉。某日，在和亲人、婚约者、臣子对谈后，正准备稍事歇息的王子在门缝间与死神目光交接了。王子倒了下去，灵魂脱离身体，耳闻着至亲臣民的哭悼，依然决心将怪病查个水落石出，因为线索已经在他的心中。

轮回

本作的核心系统，在游戏里随着剧情的发展，剧情中的特定人物就会因为某种原因死亡，当玩家没有通过合适的选项操作避免悲剧时，主人公就会落入一片黑暗，同时时间发生倒转，直至回到王子身亡的当晚。如果玩家没有吸取上一次的教训，不采取任何应对行动，那么这个轮回会无限次发生。只有避开轮回，才能将故事往大结局推进。

避开轮回要借助“凭依”和“托梦”两大系统，这在后面会详细解释，而游戏的高明之处也正是轮回与凭依系统的结合。

凭依

与死神对视后的王子虽然已经在通常意义上“死亡”，但他的灵魂并没有离开古城。最初，借助凭依女仆艾夏，王子能在艾夏的背后以独特的视点遭遇各个人物。和我们通常所了解的凭依不同，王子无法操纵被凭依者的精神，实际上相当于借助被凭依者的眼睛。为了避免无尽的悲剧轮回，玩家要在适当的时机转变凭依对象。可转变的凭依对象限定在与当前被凭依对象发生对话的角色上，如女仆艾夏最初遇到的占卜屋老婆婆就知道王子身上的重大秘密，如果凭依到她的身上，就能获得意想不到的重要情报。而第一个悲剧的对象——因为王子的死而服毒自杀的塞蕾丝蒂娅，凭依到她的身上也会知道不为人知的秘密，给事件带来转机。





托梦

游戏中的一天分为早、中、晚三个时间段，王子在每天深夜能托梦给当前凭依的角色，这也是作为幽灵的他与现实交流的惟一手段。白天收集的情报里会包含“托梦关键词”（梦キーワード），深夜时选择其中之一，就能把该关键词的相关情报传达给被凭依者，该凭依者知道隐藏的真相后，行动方式也会发生变化，从而阻止悲剧发生。本作中的凭依与托梦相当于“收集情报”和“解谜”的关系，但王子假如无法适时转换凭依者，该两种行动都无法顺利完成，这也是本作与一般推理解谜类游戏相比的难点所在。

死神

调查过程并非一帆风顺。当故事进行到第五天以后，死神会作为干扰角色出现。他的出现方式与王子相同，也是凭依到某名角色的背后。当王子与死神相遇——也就是两名被凭依者相遇时，屏幕的左上角会显示出绿色数字表示王子的HP，发生对话的话该HP就会减少，减少到0相当于GAME OVER，故事要再从最初开始轮回。并且，与死神面对面时无法转变凭依对象。HP在没有死神的场合下会慢慢得到回复，有时为了躲避死神，忍痛放弃一些情报，事先转变凭依者以求回避的行为也是必不可少的。

实は今　臨時租税への不満から
民衆が暴動を起こす動きがあるのです

收集要素

游戏中有着资料收集要素。在流程中与角色对话即可获得关键资料，获得后会在屏幕的右方显示出数字。这些资料均与贵族社会相关，能扩展玩家的知识面。努力将200条关键资料收集完全，可是非常有成就感的。



玩后感

本作是一款给人印象深刻的游戏，大方向虽然没逃离调查推理的框架，但独特的系统使得本作紧张感十足，有着玩潜入类游戏的刺激感。另外，改变凭依对象后能获得的情报也是非常有意思的，有一些即使跟主线没有太大关系，但可以体验一下众生百态，更体现出制作方的细心周到。



"《罪恶装备》系列"虽然起步较晚，但是其凭借优秀的人设、华丽的画面以及优秀的系统吸引了大批玩家、经过了10年的发展，现在已经成为日本2D格斗的领军者。而作为10周年代表作《罪恶装备XX 重音核心 PLUS》更是系列的集大成之作。本次带领大家去认识一下游戏的丰富的系统设定。

基本操作

□	P(拳)
×	K(踢)
△	S(斩)
○	HS(重斩)
R	Dust
L	挑衅

文 爱雪★ずっと、洋葱

美编 澄香

罪恶装备XX 重音核心 PLUS

ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス

PSP	Arc System Works	FTG	2008年7月24日	日版
	1～2人	3990日元	无对应周边	

系统解析

通常技、必杀技、觉醒必杀技系统

在游戏中玩家通过操作所发出的招式基本可以划分为三大种类，了解这三种技可以使后面的阅读跟理解变得容易许多。

通常技 由P、K、S、HS或其与单一方向键组合所发出的招式都是通常技，比如S、2HS。

必杀技 必杀技是指每名角色通过特殊指令使

出的独有技能，基本分为飞行道具、无敌技、突进技，此外还有指令投、陷阱设置等。

觉醒必杀技 带有"暗转"的特殊演出并消耗50%TG的特殊的必杀技。

FB必杀技 FB是Force Break缩写，此系统为AC里新加入的系统，其介于必杀技与觉醒必杀技之间，可以看作是某特定必杀技的强化版也可以看作是觉醒必杀技的简化版。

GC系统



GC系统又称为通常技连锁系统是游戏里最基本的系统，其原理就是通过顺序按下通常技来形成一个GC路线，反映在游戏画面上就是形成了简单的Combo（连续技）。GC路线每位角色间都有些许差别，但一般遵循这样的顺序：P→K→S→HS，按照此路线我们就可以理解成：靠后的通常技可以取消它前面的通常技所形成的硬直，从而形成Combo。由于该系列游戏有空中Combo的设定，所以空中的Combo也要遵循各角色的GC路线。

TIPS 每个角色的GC线路非常多，初学者要注意适当加入方向键的组合来改变GC路线。

RC、FRC系统

RC 全称为Romace Cancel，使用后角色将消耗50%的TG。通常技、必杀技、FB攻击以及觉醒必杀技命中或被对手防住时同时按下P、K、S、HS中任意3个键，可以消除角色出招的硬直，成功后角色身体上会冒出红光。RC的主要用途是消除硬直使原本无法成立的连续技成立，或是减少大硬直招后的危险。熟练掌握后，还可以利用RC来进行欺诈投等高级技巧。与FRC相比，RC的使用条件比较宽松，除了几个特殊的招使以外大部分攻击都可以进行RC，关键时候玩家可利用RC实行抢血追击。

FRC 全称为Force Romance Cancel。操作方法和作用与RC基本上是一样的。不过RC可以在绝大部分招式中使用，而FRC则必须在特定招式的特定时机才可发动，对时机的把握要求非常高。与RC相比，FRC只需要消耗角色25%的TG槽，而且在大部分的实用连招中，FRC的使用率非常高。玩家若想练好一名角色，熟练掌握该角色大部分招式的FRC是非常关键的。因为除了连续技，FRC在二择与压制中也将起到很大的作用。

TIPS 招式挥空的话是不可以进行RC的，但是所有FRC就算挥空也可以成立。

TG槽系统

TG的全称为Tension Guage，通常称为能量槽系统。在画面的左下角和右下角各有一个写着Tension的槽。当角色进行前Dash或向对手发动攻击时TG就会慢慢增加；而进行后Dash、长时间不采取主动攻击只顾后退躲闪，不用多久TG槽上会出现"Danger"的警告，此时若再不主动攻击或接近对手的话TG槽会一次性被清空。



TG槽的用途主要有
(1)使用觉醒必杀（一般消耗50%的TG槽）
(2)RC（消耗50%的TG槽）
(3)FRC（消耗25%的TG槽）
(4)使用一击必杀（需要牺牲全部TG槽）
(5)进行FD、SB（根据操作不同消耗量也不同）
(6)使用FB攻击（消耗25%的TG槽）

TG槽颜色的含义	
25%以下时为蓝色	除FD、SB、一击必杀外其他都无法进行
25%-49%时为绿色	除上述操作外，还可以使用FRC、FB必杀
50%-74%时为粉红色	除上述操作外，还可以使用RC、觉醒必杀以及DAA
75%-99%时为紫色	同上
100%时为金黄色	可以进行上述所有操作

Burst系统



Burst槽在体力槽的下方，蓄满后Burst几个大字会发光，此时只要按下D+任意的另外一键便可发动。Burst具体分为两种：

金色Burst 是在非被攻击状态下、自己掌握主动权的情况下发动的Burst。一旦击中对手便可将其弹开，TG槽也将在瞬间变为100%。另外，使用金色Burst攻击之后还将会产生一定的无敌时间。

蓝色Burst 与攻击型的金色Burst不同，防御型Burst是在自己被对手攻击时使用，一旦成功命中可将对手弹开，若未命中敌人整个Burst槽将瞬间清空，若成功击中目标Buca将恢复1/5。被对手的攻击命中或遭到压制时利用Burst可以中断对手的攻击，不过蓝色Burst若被对手先读并防住，对方可直接进行反击且我方无法防御。另外，并不是所有招式都可以利用蓝色Burst弹开的，如觉醒必杀、晕眩、投技以及部分特殊技(如梅喧的爵走这类上半身无敌的招式的情况下是不可以使用Burst的。

TIPS 与TG槽不同，Burst槽的残余量是可以带入下一回合的。

GG槽系统

GG的全称为Guard Guage，我们通常称之为防御槽系统。GG槽位于体力槽的下方，当角色被对手的攻击命中GG值会慢慢减少，若成功防御对方的攻击GG值会增加。GG值高于初始值的话会慢慢地恢复到初始值，反之若低于初始值的话则会在非被攻击状态下瞬间恢复到初始值。GG值将直接影响角色被敌人命中时的具体伤害，GG值越高，那么角色受到的伤害值越大。反之GG值越低，那么受到的伤害值就越小。另外，当GG槽接近100%时会开始闪光，此时一旦被对手的攻击命中就会必定造成Counter Hit。

TIPS GG值增减幅度按对方的招式和自身角色的基本能力决定，GG值高于初始值时的恢复速度按自身角色的基本能力决定。

一击必杀

同时按下除D以外的剩下全部4键角色身体四周会出现红光，这就表示该角色进入了一击必杀准备状态。此时TG槽的能量会不断减少，减至0后体力槽就会开始减少。在这个状态下输入角色的一击必杀指令便可以发动。一旦击中对手便能直接取得胜利，若没打中TG槽就会全部消失，之后无法进行与TG槽有关的任何动作。在一击必杀准备阶段可再次按下4键恢复成正常的状态，恢复后TG槽的数值为0。

FD

FD全称为Faultless Defence，也可以称为绝对防御系统。只要同时按下P、K、S、HS中的任意2键(S+HS不可)再加上后方向键就可以使用FD了，成功时角色身上会闪现绿色光圈。



FD的作用主要有以下几点

(1)在开FD进行防御时，GG槽值不会增加，可以防止被暴血。
(2)防御必杀与觉醒必杀不会被磨掉体力，可以防止对手在最后利用磨体力来取胜。
(3)FD防御比正常防御弹开对手的距离更大，可以利用其来中断对手的压制。
(4)空中FD可以防御住本不能防御的地上技，可以避免受身和跳跃中受到对空追击。
(5)瞬间开FD可以取消地面前Dash后的硬直。

使用FD的代价

(1)需要消耗TG槽的能量。
(2)开FD进行防御时所产生的硬直比普通防御的硬直大，若什么攻击都开FD防御的话有可能会丧失反击的机会。

前冲、疾退系统、空中前冲与疾退



前冲 通常称为前Dash，操作指令为→→，可以让角色向前快速奔跑。前冲结束的一瞬间会有硬直时间，我们可以利用攻击或开FD等方式来取消硬直。

疾退 也叫Back Step，操作指令为←←，成功后角色会急速向后撤一步。若时机把握得好，Back Step可以回避不少招。成功回避后还可直接向对手进行反击，想成为高手的玩家必须掌握此技巧。

空中前冲与疾退 空中的前冲与疾退普遍都称为空Dash，指令为在空中进行→→或←←。向前空Dash结束时没有硬直，向后也没无敌时间。一般人一次起跳只能空Dash一次。

TIPS 迅速输入方向↗回中→可以进行低空Dash。

跳跃的相关系统

2段跳 角色进行一次跳跃处于空中时可以再次进行跳跃，用于调整落地时间迷惑敌人。

大跳 High Jump，简称为HJ，指令为快速输入↓↑。HJ不但速度极快，高度也比普通跳跃高出不少，不过通常情况下HJ之后是不可以再进行2段跳的。

跳跃取消 Jump Cancel，简称JC，指通过起跳来取消特定通常技的硬直。

大跳跃取消 High Jump Cancel，简称HJC。与JC是一样是指攻击之后进行大跳来取消招的硬直。

体重体型

游戏中存在着体重体型这一概念，这将直接影响角色们的落地速度。因此，每个人的连续技都将根据对手的体重体型有所不同。面对体型庞大或个子较高的对手，某些原本无法命中的超低空攻击都将成立。反之，某些小巧的角色可以利用自己的低身位来回避掉一般人无法回避的攻击。下面我们将为大家奉上人物的体重情报，方便各位练习连续技。

重体：JO、PO、RO
偏重：OS、AB、KY
正常：VE、ED、TE、AN、SL、ZA、SO
偏轻：CH、AXL、MI、IN、DI、FA
轻体：BA、JA、MA、BR

Dust攻击

Dust攻击 指令为D，站立D攻击为中段属性，是初学的主要二则手段之一。被击中后对手将高高飞起并在一段时间内无法受身，这时我们只要迅速跳起周围的背景就会变为蓝色，这就表示进入了Free Zone(自由区域)。在Free Zone里可以使出各种平时无法成立的连续技重创对手，建议每个初学者起码练一套Dust连续技。



角色在Free Zone内具有以下特点

(1)可以无限JC，本不可以JC的技也可以JC了。
(2)可以无限空中Dash。

扫脚Dust攻击 指令为2D，命中后可将对手直接放倒无法受身，是进行压制或择的重要手段之一。

SB系统

SB全称为Slash Back，在遭到攻击前的瞬间输入后方向+S+HS，成功时会闪现金色光，消耗2%的TG。SB成功后可减少防御硬直(成功时地面2F、空中4F)，直接进行反击，但难度非常高，有效时间极短，只有2F。另外，SB防御一旦失败，角色会产生很大的硬直，因此要谨慎使用。

瞬间防御系统

通称为"直防"，在对方攻击快要命中的瞬间拉后进行防御，若角色身上闪一下白光就表示直防成功。直防主要作用是减少防御对手攻击所产生的硬直时间，从而作出反击或逃脱对手的连携。不过直防一旦失败通常会直接被对手命中，一定要熟练。

伤害修正值系统

本作不少攻击都有基底修正系数，若以这些技来作为起始攻击的话，那么后面所形成的连段伤害就要乘以这个系数。

TIPS 有基底修正的技只有在其作为起始技时才会计算基底，出现在Combo中是不会计算的。

投技与空中投技



接近对手后拉方向前或后+HS便可使用投技。很多角色一旦投技命中，后续的连段都是相当可怕的，尤其在版边以投技为起始的连段不少。若想拆投一定要通过先读，拆投指令与投技指令是相同的。另外，有个别角色的指令投是无法拆的。

DAA系统



DAA全称Dead Angle Attack。只要在防御对手攻击的同时按下方向前+任意2个键（不包括D）便可发动DAA，对手将被弹开并贴墙，若距离允许还可以进行适当追击。使用DAA将消耗50%的TG槽，通常在遭到对手压制时使用，脱离被动状态。

Counter Hit与受身

Counter Hit 简称为CH，指角色的攻击因招式等级以及出招时机不当而被对手的攻击打破，角色就会遭到CH。遭到CH后一般会出现右侧几种情况：

(1)受身不能
(2)弹飞、弹起
(3)摇晃
(4)倒地
(5)贴壁
(6)滑地

受身 当角色在空中受创后，可以按D以外的任意一键受身来逃脱对手的连段攻击，在受身瞬间角色有无敌判定。不过胡乱受身很容易被对手空投，一定要谨慎。

TIPS 在练习时一定要将CPU的受身开启（开启方法为：调到Enemy一方，将Recovery改成ON），这样练出的Combo才不是伪连。



本系列一眼看上去似乎十分复杂，不过一旦了解了系统便能很快上手。画面和音乐一如既往的优秀，新增加的组队模式感觉没多大乐趣。和PS2版相比，本作在系统上基本没有变化，不过对于玩惯了家用机或街机的玩家而言，要想用PSP灵活操纵角色还真需要下一番功夫。



SUMMON NIGHT 2

サモンナイト

“《召唤之夜》系列”诞生至今也有8个年头了，比起第一作，这款《召唤之夜2》可以说是将整个系列定型的一部作品，许多关键的设定在本作里都接近成熟。虽然移植到NDS上由于机能的限制本作缩水了不少，但作为一款S・RPG来说，游戏的可玩度还是很高的，下面就让我们一起来享受这款经典的作品吧。

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 乌冬　美编 小鱼仔

召唤之夜2				
サモンナイト2				
NDS	NBGI	S・RPG	2008年8月7日	日版
	1人	1Gb	6090日元	无对应周边

推荐度 A

NDS版新系统介绍

BRAVE CLEAR



这是一个专门为增加游戏难度而设的系统，在每关的剧情战斗中会有一个等级的限制，如果角色可以在这个规定的等级下过关，那就能达成BRAVE CLEAR。BRAVE CLEAR的好处就是可以获得拿来发动队伍能力的Pts，队伍能力具体效果和获得方法如下。另外还需注意要达成BRAVE CLEAR还有两个隐藏的条件，一是不能有角色死亡，二是使用道具不能超过一定的次数。

名称	效果	Pts	获得方法
魔石探索	战斗胜利后，获得持有量最少的属性的召唤石两个，撤退无效	5	BC1次
作战会议	物理攻击会心率上升10%	60	BC10次
蛮勇の战歌	反击时伤害上升	60	BC6次
万能袋	可以用每装备的装饰品来进行誓约の仪式	100	BC13次
用心の心得	受到反击伤害减轻	125	BC8次
适才适所	特殊能力消费MP减10%	150	BC11次
准备体操	参战的我方单位最大HP+10%	230	BC15次
ひとときの冥想	参战的我方单位最大MP+10%	250	BC16次
お宝发现	剧情战斗胜利后，追加获得道具	5	BC3次
无名の护方阵	无属性魔法伤害减轻	100	BC9次
应急手当	每回合回复5HP	200	BC21次
支ぇ合い精神	每回合回复5MP	200	BC22次
勇者の传记1～5卷	取得经验值+20%、取得经验值+40%、取得经验值+60%、取得经验值+80%、取得经验值+100%	25	游戏通关（5周目时效果最大）
金储けの秘诀1～5	取得金钱+20%、取得金钱+40%、取得金钱+60%、取得金钱+80%、取得金钱+100%	25	游戏通关（5周目时效果最大）

召唤交流系统



和NDS版的前作一样，本作也有加入了PS版没有的召唤交流系统，这个系统的作用是通过迷你来提升召唤兽的好感度，当某只召唤兽的好感度提升到最高时就可以将它交给一名角色，让其成为该名角色的注目召唤兽，注目召唤兽是可以使用最强技能的，同时该名角色召唤它的时候所需的召唤等级会下降一级，消耗MP也会减少。

和前作不一样的是，本作进行召唤交流的地点做了一点改变，不再是在主角的房间里进行，而是要去メイメイの店，进入后选择“召唤兽のことで相谈”后再选择“召唤兽とのふれぁい”方可就进行召唤交流，另外还要注意每交流一次都需要消耗一个サモナイトペン。

主线流程攻略

楔

里恩巴姆（リィンバウム），一个曾经被称为“乐园”的世界，很久以前这里发生过抵抗异界侵略的远古战争，以此为契机人们掌握了可以从别的世界招来异能者的召唤术，而这些召唤出来的异能者，被统称为召唤兽。虽然最终侵略者被赶跑了，但因为战争导致的后遗症，使这个世界的秩序也变得不稳定，长年累月以来，国家与国家之间的纷争不间断地爆发……

序章 旅立ち Brand-New Start



马格纳（マグナ）被一把熟悉的声音从睡梦中叫醒，声音的主人是涅斯迪（ネスティ），他是自己的前辈，而他们所在的这个地方是圣王都泽拉姆（ゼラム）的召唤师机构——苍之派阀。马格纳平时总少不了受到涅斯迪的照顾，今天也一样，涅斯迪是特地来提醒马格纳别忘记重要的召唤师考试的。在苍之派阀里召唤师考试是成为正式召唤师的惟一途径，而只有正式的召唤师才能被派遣任务，所以今天对于还是试用召唤师的马格纳来说是十分重要的。一看时间快赶不及了，马格纳这才匆匆忙忙赶往考试会场，即使最后都没有迟到，但还是因为自己极差的时间观念被严厉的夫利普（フリップ）老师训斥一番。

考试的内容是一场实战，考生需要召唤出自己的护卫兽一同把目标打倒。马格纳本以为可以借助护卫兽的力量令战斗变得简单，但想不到自己召唤出来的竟然是一个弱气的兽人族少年，还没等马格纳开口，这名叫作蕾西（レシィ）少年就哭了起来，看来是突如其来的变化让他受到了惊吓，不过现在已经没有退路了，马格纳只好拉着蕾西硬着头皮走上了考场。事实证明蕾西并没有想象中那么弱，两人很快就把目标解决了，连在场的老师也大吃一惊，这时夫利普也终于认同了马格纳的实力，让他成为正式的召唤师。

但还没高兴多久，一个如晴天霹雳般的消息让马格纳再也笑不出来。他接到的第一个任务是被派去校外进行自我修行，直至自己“有所作为”后才能回到这里，至于“有所作为”指的是什么，就要靠马格纳在修行中自己领悟了。



流程要点

1.初期在和ネスティ的对话中，会决定主角的战斗类型，具体如下：

外で战斗训练	物理攻击型
气ままに读书	魔法攻击型

2.召唤师考试前的选项关系着护卫兽的人选，对应角色如下：

机属性・黑いサモナイト石	レオルド
鬼属性・赤いサモナイト石	ハサハ
灵属性・紫のサモナイト石	バルレル
兽属性・绿のサモナイト石	レシィ

战斗

VS召唤兽 ★★★★★★★★★★★★★★★★★

第一场战斗非常简单，前面的两只杂兵完全可以交给物理型主角负责，依靠反击一个回合就能击破，至于最后一个实力稍强的杂兵可以用一位角色将它吸引过来后再围攻。

第一话 流砂の谷 Explorers



收拾好行装后，马格纳在门口遇到了涅斯迪，本以为他是来送行的，想不到他竟然说要和马格纳一起走，原来苍之派阀里的大人物们担心马格纳在外面闯祸，所以派涅斯迪以监护者的身分和他一起行动。刚走出王都没多久，马格纳就说要休息，带领大家来到了附近的休息所，可是当他们进入后却发现诺大的休息所连一个人影都没有，这时涅斯迪所担心的事情发生了，一群强盗从休息所的背后走了出来。虽然区区几个强盗当然不是召唤师的对手，但是涅斯迪却对马格纳的鲁莽行动感到很不满。

把强盗移交给了王都的士兵后，才知道这伙强盗原来是属于盘踞在流砂之谷的盗贼集团的人，他们经常在王都的周边地区对过路的人施以掠夺。马格纳立功心切，想借剿灭盗贼集团来改变涅斯迪对自己的看法，虽然这个主意遭到了涅斯迪的极力反对，但马格纳还是带着蕾西来到了流砂之谷，涅斯迪也因为不放心他们俩跟了过来，正当两人还在为此事争吵的时候，才发现自己已经被隐藏在岩石背后的盗贼团伙重重包围了。

在战斗中马格纳他们遇到了同样是前来讨伐盗贼的冒险者弗鲁迪(フォルテ)和惠奈(ケイナ)，在众人的合力下顺利化解了这次危机。事后马格纳终于明白了自己的任意妄为会给同伴带来危险，他原本的初衷是想通过这件事让苍之派阀认同自己，这样就不用让涅斯迪也跟着一起受罪了。而涅斯迪在明白了



马格纳的想法后也答应今后不会过于约束他，就这样，两人之间的芥蒂在经历了这件事后得以消除。

流程要点

1.章节开始后的选项里，选择第一选“思い出をふり返る”可以得到装饰品“反省文”。

2.隐藏同伴ユエル获得流程①：第一场战斗结束后的自由活动中，前往繁华街，并在接下来的选项中选择第一项“よーし、わかった！(まかせて！)”。

3.在第一场战斗结束后的导きの庭园的剧情对话中，选择不同的选项会对接下来战斗中主人公等人的出现位置造成影响，选择“ムキになって反论”会在地图的中间登场，而选择“冷静になって考える”则会在地图的左上方登场。

战斗

VS野盗达 ★★★★★★★★★★★★★★★★★

一开始先往地图的右下方移动，击破这里的一个敌人后即可打破被包围的局面。ネスティ的召唤魔法威力不俗，但因为MP的限制只能用一次，建议用在威胁最大的＝斧头男身上。

VS野盗团 ★★★★★★★★★★★★★★★★★

之前的剧情对话选项会决定被盗贼包围的人选，如果选择第一项则是主角等人被包围，选择第二项则是フォルテ和ケイナ被包围，以难度上来说选择第二项会轻松一点。战斗开始后，被包围的一方应第一时间后退，和后面的同伴汇合后打起来就不会太过吃力。BOSS方面因为他不会主动出击，而且还有一名弓箭手援护，我们需要用一名“诱饵”将他引出来打，这里推荐使用フォルテ。

第二话 圣女の横颜 Divine Girl



因为之前的盗贼事件，马格纳他们不得不又回到苍之派阀，不过才过了一晚，第二天夫利普老师就找上来门来大吵大闹了，说他们无视任务、勾结狐党有辱召唤师声名等等，最后还把他们从宿舍里赶了出来。而马格纳他们今天也正好约了弗鲁迪和惠奈吃饭，所以也没有闲工夫和夫利普纠缠了。

在得知马格纳他们的事情后，弗鲁迪问他们下一步有何打算，如果暂时还没有想好的话，不如大家一起行动。弗鲁迪和惠奈一直想去北边的利鲁姆(レルム)村确认一件事情，传闻那里有一个能医百病的圣女，如果这件事是真的话，那就可以让她帮惠奈恢复记忆了。据弗鲁迪所说，惠奈是弗鲁迪在山林里发现的，发现的时候她已经不省人事，并且醒后来除了自己的名字以外什么也想不起来，之后为了帮助惠奈恢复记忆两人就一起行动了，而之前讨伐山贼也是为了筹集治疗的费用。



为了报答之前的帮忙，马格纳答应了弗鲁迪的请求。众人穿过茂密的森林来到了利鲁姆村，才刚到村口就被这里的景象吓了一跳，村子里被慕名而来的人塞得水泄不通，见圣女的队伍从村子里一直排到了村外边，甚至看不到尾巴。因为队列实在太长，照这个样子马格纳等人要排到明天才能见到圣女阿美露(アメル)，所以众人便在村警卫团团长罗卡(ロッカ)的安排下在村子里住下了。就在当天的夜晚，一伙穿着黑色铠甲的士兵袭击了村子，看样子他们是冲着圣女来的。来袭的士兵中有一个带着黑色面具的骑士，他强大的实力让众人不寒而栗，眼看阿美露就要落入他的手中，千钧一发之际罗卡和琉古(リューグ)两兄弟还有阿美露的爷爷阿古拉(アグラ)挺身而出，挡在了骑士面前，并叫马格纳他们带着阿美露逃走。

战斗

VS黑铠の兵士 ★★★★★★★★★★★★★★★★

这一场战斗完全是围绕アメル展开的，要点有两个，一是不能让她被敌人打倒，二是要活用她的回复技能。头一个是失败条件，如果アメル被打倒会直接导致GAME OVER，另外因为アメル的等级非常低，就算是弓箭手也会对她造成较大的威胁，所以平时一定要让她站在队伍的后方，还有待机型一定要选择防御。第二个要点就比较灵活了，以アメル现在的MP可以使用两次回复技能，而且回复量也不少，看准时机给冲锋陷阵的人员使用吧。

第三话 再会と别れ Parting Road



因为不想给夫利普唠叨，众人只好带着阿美露来到了派阀里的前辈吉布森(ギブソン)和米莫扎(ミモザ)的家里，前辈们在知道详细情况后，表示马格纳他们可以暂时住在这里，并且保证不会向派阀透露他们的情况。第二天，罗卡兄弟找上门和大伙汇合，大伙也总算是松了一口气，不过阿美露的爷爷却在逃跑的过程中走散了。涅斯迪觉得事有蹊跷，以黑色骑士的实力，想摆脱他绝不是一件容易的事，就在这时候，弗鲁迪慌忙跑过来说有不速之客到了家门口。原来黑色骑士是故意放走罗卡他们的，好跟着他们找到圣女的位置。因为情况紧急，大伙打算兵分两路，米莫扎她们带着阿美露从后门逃走，而吉布森则和其他人留下来拖延时间。

战斗胜利后，大伙从敌人的口中得知了敌方两个领队的名字分别叫作伊欧斯和泽鲁费尔多。琉古在得知仇人的名字后显得很激动，他觉得应该去找这两个人为自己的同胞报仇，但哥哥罗卡却表示以现在的状况不应该轻举妄动，因为意见的上的分歧兄弟两人吵了起来。最后大伙赞同了罗卡的观

点，因为不必要的战斗只会给阿美露带来更多的危险。不过这时的琉古谁的话都听不进去，他打算自己一个人去报仇，在和大伙做了简短的告别后，便径自离去了。

流程要点

1.自由活动的时间段里，和ネスティ对完话后就召唤商店就会开启，在这里可以做成一些自己缺少的属性的召唤契约，不过要交一定的费用。

2.从这话开始可以在厨房进行小猫报恩的迷你游戏，顺利完成的话会得到鱼饵，可在下一话开启的钓鱼小游戏中使用。

3.战斗前的选项会决定出现位置和出场人选，选择“……わかつた（……わかつたわ）”会出现在地图的上方，同伴以女性角色为主，“俺もここに残る（あたしはここに残る）”则出现的地图的下方，同伴以男性角色为主。

4.战斗后的选项会决定ロッカ和リューグ的去留，选择“ロッカが正しいと思う”的话，ロッカ会加入成为同伴，リューグ离开，而选择“リューグと同じ意见さ”的话情况则相反。

战斗

VS黑铠の兵士达 ★★★★★★★★★★★★★★★★

两场战斗的敌人配置都差不多，不过以BOSS的实力来讲，选择第二个选项的关卡会简单一点。注意敌人里多了许多远距离兵种，其中长枪有贯通属性，战斗中应尽量避免将两名角色并排；而铳更是除了斜角以外没有攻击的盲点，接近这种敌人的时候记得把待机类型改成防御。另外如果攻略的是第一个选项的关卡还要小心BOSS，它不仅攻击力和防御力极高，使用的武器还是铳，碰到物理攻击打不动的情况，最好还是使用对方不能反击的召唤术来对付。

第四话 小さな召唤师 Little Seeker



为了让阿美露熟悉环境，马格纳带她去城里逛了一圈。在回程路过苍之派阀的门口时，他们发现有个人正在和守门的卫兵发生争执，询问之下原来这名叫作米妮丝（ミニス）的小女孩正在寻找重要的项链，善良的阿美露答应帮她一起找，当然被拖下水的还有马格纳。当他们来到公园时，碰到了金之派阀的召唤师柯尔玛（ケルマ），看起来她也在找项链的样子，而且她也认识米妮丝，她们因为项链的归属问题吵了起来，从她们的对话中得知原来米妮丝也是金之派阀的召唤师，两人二话谈不拢便动起了手。

把柯尔玛赶走后，米妮丝终于向大伙承认了错误，她一开始没说自己是金之派阀的人的原因是怕大伙嫌弃她。不过阿美露并没有责怪米妮丝的意思，反而还把她当成了好朋友。但马格纳的运气可就没那么好了，回到住所后他因为此事被涅斯迪狠狠骂了一顿。



流程要点

1.自由活动的时间段里，和ミモザ对完话后就会开启钓鱼迷你游戏，在这里可以将钓起来的鱼换成钱，另外还有一定的几率可以钓到召唤石或装饰品，所以记得每关的自由活动时间都要来玩一下哦。

2.隐藏同伴ユエル获得流程②：第一次自由活动的时候前往繁华街和ユエル对话，并在接下来的选项中先选第一项“今度こそ捕まえてやる”，然后再选第二项“言いきかせる”。

战斗

VVS金の派阀召唤师ケルマ ★★★★★★★★★

ケルマ的魅惑攻击十分厉害，如果主角是鬼属性的话，我们可以用沉默攻击先下手为强，不是的话就只好多准备点“ミーナシの滴”了，否则中了魅惑自己人打自己人可是非常危险的。战斗方面，无论从哪个方向接近BOSS，都要注意躲在障碍物后面的两个弓箭手，防御力不高的角色应尽量避免进入他们的射程，不过最根本的方法还是尽快击倒BOSS。

第五话 はかなき平稳 Black Chasers



因为连日来的战斗，大家都已经显露出疲态，为了让大家放松心情，在米莫扎的提议下，大伙来到了野外野餐。不过快乐的时光很快就被不速之客打断，在这里大伙碰巧遇到了正要去王都捉圣女的伊欧斯和泽鲁费尔多。

有了之前的经验，大伙很快就把对手击退，看到自己部下战败的丑态，一直躲在后方的黑骑士终于露面了，并指挥士兵将马格纳等人包围起来。从他口中得知，原来他们是崖城都市迪古雷亚(デグレア)特务部队"黑之旅团"，而身为总司令官的他名字叫作路瓦伊德(ルヴァイド)，他保证只要交出圣女，就可以放马格纳他们一条生路。不过大伙也不是吃素的，不仅不听他的摆布，米莫扎还以他们这种挑衅行为会导致国家之间爆发战争为由来威胁路瓦伊德。最终米莫扎的方法还是生效了，路瓦伊德答应这次放他们走，不过他也保证在下次见面时绝对不会手下留情。



流程要点

1. 自由活动的时候前往剧场通り商店街与メイメイ对话，就会开启迷你游戏刮刮乐，同时召唤交流系统也正式开放。

2. 隐藏同伴ユエル获得流程③：自由活动的时候前往再开发区和ユエル对话，并在接下来的选项中先选第一项"そんなわけないよな(そんなわけないよね)"。

3. 隐藏同伴シオン获得流程①：自由活动的时候前往一般住宅街与シオン对话，并在接下来的选项中选择第一项"相谈してみようか？"。

4. 隐藏同伴アグラバイン＆ルヴァイド＆イオス获得流程①：在战斗后的选项中选择第一项"それがどうした！"或第二项"ふざけるな！"。

战斗

我方与敌方被湿地分隔开，只有左中右三条道路连接，建议从左路进攻，原因还是イオス的实力较弱，而且左边的地势也比较开阔，有利于战斗。有信心的玩家也可以走右边，先消灭ゼルフィルド这个强敌，那接下来的战斗也会轻松不少，但千万不要走中间，被夹击的滋味可是很不好受的。另外敌方还有两个召唤师在场，敌方只要一有人的HP减少他们就会使用回复召唤术，所以要保证一回合就击倒要攻击敌人，否则就不要动手。

第六话 彼女の决意 Under The Moonlight



据涅斯迪所说，迪古雷亚是位于里恩巴姆边境的战争强国，过去曾经对其他国家发动过多次侵略战争。知道了对手是谁后，大家纷纷表示要尽最大努力保护阿美露，而阿美露也表明了自己要战斗到底决心，大伙商量之后决定去找阿美露的祖母帮忙。不过当马格纳他们走到半路的时候，黑之旅团的人又出现了，而对方对于送上门的圣女自然是不会客气的。和路瓦伊德之前说的



一样，黑之旅团这次动了真功夫，很快马格纳等人就陷入了劣势。正当大家不知所措的时候，吉布森和米莫扎及时出现把大伙救了下来，并自己留下拖住敌人让马格纳等人继续前进。

流程要点

1.自由活动的时候前往繁华街与パッフェル对话，就会开启送蛋糕的迷你游戏。

2.战斗前的选项会决定初始的出现位置和以哪个BOSS作为对手，选择“山越えを试みる”的BOSS为ゼルフィルド；选择“街道沿いに迂回”的BOSS为イオス；选择“草原を突っ切る”的BOSS则是ルヴァイド。

战斗

VS黒の旅团 ★★★★★★★★★★★★★★★★

三场战斗的难度为第三个选项的最难，第一个次之，最简单的是第二个选项的战斗。不过三场战斗的形式都差不多，我方一开始都是处于被包围的状态，所以战斗的难点就是要想办法突围。敌人会以2～3个一组行动，应集中火力先消灭近身兵种和召唤师，弓箭兵的威胁不大，可以留到最后再打，另外BOSS旁的两个大剑兵是不会主动出击的，想节省MP的话可以用弓将他们慢慢耗死。最后顺便说一句，虽然最后一个选项的战斗的难度不低，但报酬里有一个不错的装饰品，值得挑战。

第七话 波乱の港 Bounser Attack!



大伙来到了最近城镇法南(ファナン)疗伤，并因为解决一次偶然的海盗袭击港口事件，结识了新的伙伴——女格斗家莫铃(モーリン)和浪人武士风见音(カザミネ)。

流程要点

1.第一次自由活动的时候前往道场与モーリン对话，就会开启拳法道场的迷你游戏。

战斗

VS海贼 ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

非常简单的一场战斗，敌人的等级普遍不高，当成是自由战斗来打就可以了，顺便也给等级低的角色练练级。

VS召唤师ジャキーニ ★★★★★★★★★★★★★

别看ジャキーニ是个召唤师，其实他强的地方只有物理攻击，派防御力高的角色上去就不会有太大的问题。另外在前进途中还要注意几个人鱼兵，它们会使用远程的特殊攻击，并且这招不能防御，要优先解决。

第八话 尸人の砦 Outsider



疗完伤后大伙继续着旅程，但不凑巧的是半途突然下起了雨，无奈之下大伙只好进入附近的城寨避雨。这个地方是属于圣王国特莱德拉(トライドラ)三个主要防守城寨里的一个，不过因为和迪古雷亚爆发战争的缘故，这个城寨现在已经荒废了，留下的只有大量的士兵尸体。就在大家等雨停的时候，一个潜伏在城寨里的召唤师突然操纵起城里的尸体向没有防备的众人袭来。

战斗中大伙遇到了一位来自异世界的人，据



这位叫作雷纳德(レナード)的大叔所说他自己是一名的警察，住在一个叫作“日本”的地方，至于为什么会被召唤来这个世界，自己也莫名其妙。在雷纳德的帮助下，操纵丧尸的召唤师终于被打倒了，但是阿美露也因为体力消耗过度晕了过去，大伙不得不回到先前的城镇。

流程要点

1.隐藏同伴シオン获得流程②：自由活动的时候前往里路地与シオン对话。

战斗

VS尸人使いガレア ★★★★★★★★★★★

这关的地形高低差比较大，拳击和横斩类型的角色拿高度差在2以上的敌人没有办法，所以尽量不要派他们出击。战斗方面，我方一开始出现在地图的最下方，虽然地图明确给出了两条敌兵分配均匀的道路，但建议最好还是花点时间从一边攻上去，再从另一边攻下来，不要冒着分散战力的危险分别从两边攻上去。

第九话 まだ见ぬ故乡 Lost Home



大伙终于找到了阿美露祖母所隐居的森林，不过这里除了一间小屋之外就再也见不到什么可以住人的地方了。屋子的主人以为马格纳他们是坏人，还没等马格纳解释便发起了攻击。

这位叫作露(ルウ)的召唤师听了马格纳的解释才知道自己弄错了，并且她还说这个禁忌之森除了自己之外，几乎就没有人会来这里，阿美露听完这番话后显得很失落。



流程要点

1.隐藏同伴パッフェル获得流程①：如果这话开始前ミニス的好感度到达一定程度以上，前往中央大通り和ケルマ对话并选择第二项“素直に认める”，就会出现相关的分支剧情。

战斗

VS召唤师ルウ ★★★★★★★★★★★★★

杂兵都是一些低级的召唤兽，只要注意ペコ的远距离特殊攻击就不会有太大的难点。而BOSS身为召唤师，竟然只有回复魔法，要打倒她只是时间问题。

第十话 封印の森にて The Guardians



从露的口中得知，很多年前恶魔军团曾经侵略过这个世界，那时候丰穣天使阿露米涅(アルミネ)出现把恶魔打败并封印在了这个森林，而自己这族的人的职责就是保护封印不被坏人解开。为了弄清楚阿美露的祖母究竟在不在这个森林里，众人在露的陪同下来到了森林深处调查，不过当他们靠近封印恶魔的地区时，奇怪的事情发生了，阿美露的身上突然散发出异样的光芒令到封印全部消失，大批的恶魔趁机蜂拥而出。

因为恶魔实在太多，大伙决定分开逃走，但马格纳一个不注意还是给恶魔缠上了，就在恶魔准备攻击的时候，一位巫女打扮的少女突然出现救了马格纳，在确保其他人也没有危险后，她和同行的一位少年和一个机器人重新把恶魔封印了起来。

流程要点

1. 隐藏同伴シオン获得流程③：自由活动的时候前往里路地与シオン对话，并在接下来的选项中选择第一项“はい、わかってます”。

战斗

虽然敌人的数量非常多，但由于都是近身兵种，召唤师部队可以发挥不小的作用。战斗开始后先破坏附近的两个蘑菇，这样做可以切断敌人的捷径，让它们只能从一个方向接近，而接下来我们要做的就是将它们引过来逐个击破。



第十一话 处刑台の骑士 Kill Or Die



据这位叫作加奈(カイナ)的巫女所说，他们不是这个世界的人，因为和里恩巴姆连接的几个世界都连续发生了恶魔暴走事件，她和埃尔金(エルジン)、艾斯加鲁特(エスガルド)都是被自己世界的守护者派来调查这起事件的。在准备告别的时候，加奈认出了马格纳一行人里的惠奈是自己失散了的姐姐，原来惠奈也是被派来这个世界的调查者，不过在到达这里的时候发生了一点意外与大伙失散了，加奈想不到会在这里再见到姐姐。现在惠奈的身分总算是弄明白了，而为了让自己的姐姐记起自己的事情，加奈选择留在姐姐身边，调查任务交由埃尔金和艾斯加鲁特先行负责。

下一步大伙打算把恶魔和丧尸事件报告给弗鲁迪在特莱德拉担任骑士团团长的朋友夏姆洛克(シャムロック)听，让特莱德拉去处理这些位于他们国境内的事。可是当他们来到特莱德拉其中一个城寨的时候，却发现已经晚了一步，黑之旅团已经开始攻打这里了，面对强大的黑之旅团，夏姆洛克正在和他的部下在顽强抵抗。

流程要点

1. 隐藏同伴ユエル获得流程④：自由活动的时候前往下町饮食店通り和ユエル对话。

2. 隐藏同伴アグラバイン＆ルヴァイド＆イオス获得流程②：在战斗开始前的剧情对话选项中选择“动向を见守る”，然后再选“ビーニャのやり方が”。

战斗

VS黑の旅团 ★★★★★★★★★★★★★★★

这场战斗是可以避免的，如果按照流程要点所说选择了“动向を见守る”，那就会直接跳到下一场战斗。战斗方面，这关敌人的位置非常近，所以一上来就免不了打接近战，利用狭长的地形，让三个防御高的同伴挡在前面慢慢推进是不错的方法。BOSS里面イオス有先制的防御类型，建议用他不能反击的横斩或长距离武器来对付。

VS魔兽使いビーニャ ★★★★★★★★★★★★★

杂兵和BOSS都会异常状态攻击，打这关前一定把解异常状态的道具和召唤魔法带足。还有因为这关是攻城战，地势对我方很不利，前期MP一定不能消耗太多，能用物理攻击解决的敌人最好都不要浪费MP了，进入战斗的中后段后MP可是十分宝贵的。BOSS本身的魔防和回避率都非常高，并且还有见切的防御类型，还是等他的MP用完后用近身角色和他慢慢耗吧。



第十二话 绝望の先へと Lone Knight



虽然把夏姆洛克救了出来，但是城寨依然保不住了。夏姆洛克想把迪古雷亚入侵的消息告诉回城里，让王国派出骑士团抵抗，可是当他们赶到特莱德拉的时候发现这里已经被敌军占领了，并且领主还被黑之旅团的召唤师变成了怪物。

战斗

杂兵里依然要以消灭召唤师为最优先的任务，并且这次的敌兵召唤师还有会凭依召唤术的，记得出战前把カイナ带上，另外这关的地形很平坦，使用长距离武器的角色的优势一下子就体现出来了。BOSS方面，虽然这次有两人，但因为他们不会主动出击，所以只要逐个引出来打就可以了。

第十三话 祭りの夜 Evaporated Happiness



为了不让法南也遭到同样的毒手，大伙回到了法南通知位于这里的金之派阀总部。另一方面，米妮丝在这里再次遇到了柯尔玛，因为两家在很久以前就是死对头，所以和上次一样两人一见面就吵了起来，最后她们决定以决斗的方式解决两家的恩怨，而输掉的一方就不能再对胜者不依不饶。



流程要点

1.如果之前满足了パッフェル加入的前提条件，那这关的剧情战斗结束后她就会成为伙伴。

2.这关的夜会话如果选择和アメル一起参加丰鱼祭，根据选项的不同可以获得不同的装饰品。

战斗

我方初始位置对面的弓箭手非常烦人，他会捉住像召唤师这类防御力低的角色穷追猛打，因为有高低差和其本身见切技能的存在，我方的远距离武器和召唤术对他都很难奏效。这里建议用无属性召唤术的石细工の土台制造捷径来接近他，并且大部队也可以趁机上去利用一下地形的优势。BOSS方面依然要注意她的魅惑召唤术，懂得解除异常状态召唤术的角色最好能派出两名以上，以防万一。

第十四话 确かな想い Thank You



琥古被众人发现倒在了法南镇的巷子里，原来他是专程来告诉阿美露她爷爷的去向的，不过半路却遭到了黑之旅团的袭击。据他所说，在那次的袭击事件后，阿美露的爷爷又回到了利鲁姆村……

打发走半路截击众人的伊欧斯后，大伙终于在鲁姆村再次见到了阿美露的爷爷，不过这时阿古拉却说出了一个令大伙吃惊的事实。原来阿美露和阿古拉并没有血缘关系，阿美露其实是自己在禁忌之森捡到的，而之前的祖母也是为了让阿美露相信

这一切而编造的谎言，他只是希望阿美露能过和正常人一样的生活。听完这番话后，阿美露像小孩一样在爷爷的怀里哭了出来。

流程要点

1. 隐藏同伴ユエル获得流程⑤：自由活动的时候前往中央大通り与ユエル对话并在选项中选择“声をかける”，接着只要战斗胜利ユエル就会加入。

战斗

VS黑の旅团 ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

这关的杂兵大部分都会主动出击，所以我们可以站在高台上等他们送上门来就可以了，对于一些经常挤在一堆的敌人，范围的召唤术可以发挥很好的效果。打BOSS时记得先把他旁边的召唤师消灭掉，否则他会使用召唤术帮BOSS回复。

第十五话 禁忌の扉 Eternal Prisoner



原来阿古拉当年是迪古雷亚游击骑士团的团长，当时他被帝国派去禁忌之森的原因是去寻找传说中的机械遗迹，据说在那里面有一股比召唤术还要强大的力量，帝国想利用它来发动全面战争。当阿古拉率领部下到达那里的时候，才知道这里盘踞着大量的恶魔，最终自己的部下全部被恶魔所杀，而自己在逃离的森林的时候捡到了还是婴儿的阿美露。在和阿美露相处过程中，他发现阿美露身上有着可以打破结界的不可思议力量，他知道如果这件事暴露了帝国一定会对阿美露不利，最后阿古拉还是动了恻隐之心，下决心带着阿美露藏起来。既然事情是由禁忌之森引起的，那那里应该也有令事情结束的方法，大伙决定再去一次禁忌之森看能不能找到什么线索。

消灭了挡路的恶魔后，这次众人果然在森林的深处找到了阿古拉所说的机械遗迹。马格纳因为不小心触动了传送装置被传送进了遗迹的内部，在这里一部自称是遗迹管理者的电脑告诉了马格纳关于遗迹的一切。所谓拥有比还召唤术还要厉害的力量，指的就是召唤兵器盖尔（ゲイル），这是一种将召唤兽机械化后的“生物”，机械化后的召唤兽没有自我意识，只会遵照指挥者的命令进行纯粹的杀戮。而创造这种召唤兵器的人，正是马格纳的祖先——调律者库利斯门特（クレスメント）一族。更令人吃惊的是，当初在这里爆发的封印战争中库利斯门特丰穰天使阿露米涅机械化来抵挡恶魔军团，最终导致的结果是阿露米涅暴走并消失了。

在遗迹外头的人心急如焚，并试着用武器攻击遗迹的外壁看能不能打开缺口，想不到这样做竟然触动了的遗迹的自动防御系统，大量的召唤兵器向众人袭来。眼看众人就要被召唤兵器的自爆攻击波及的时候一阵刺眼的强光突然闪出，最后大伙被这股强光所救，但相比这个，眼前的景象更令众人不敢相信自己的所见——涅斯迪在强光过后变成了机械身躯，而阿美露则长出了天使般的翅膀……

流程要点

1. 隐藏同伴シオン获得流程④：自由活动的时候前往一般住宅街和シオン对话并在选项中选择“事实を教える”，只要战斗胜利シオン就会加入。

2. 隐藏同伴アグラバイン＆ルヴァイド＆イオス获得流程③：自由活动的时候前往レルム村与ルヴァイド对话。

战斗

VS封印の恶魔 ★★★★★★★★★★★★★★★★★

初始位置前面有两个敌人，最好在第一回合内就把他们击倒，接下来我方部队可以沿着左边的路推进，虽然敌人的配置和上次差不多，但这次有许多恶魔都拥有远距离的特殊攻击，魔防低的角色不要太靠前。

VS遗迹の召唤兵器 ★★★★★★★★★★★★★★

这关没有召唤术基本无从下手，敌人都是些皮粗肉厚的机械兵种，不过好在敌人不多，把4个召唤师都派上场就能应付，近身角色则充当挡箭牌和诱饵的作用。

第十六话 缚锁を断つもの Determination



涅斯迪道出了多年前的真相，原来他是属于另一个世界的融机人(半机械半肉体的人类)，因为自己的世界爆发战争的缘故他们的族人被迫逃到了里恩巴姆，在这里库利斯门特一族接纳了他们，因为自己有着丰富的机械知识和想报恩的心情，他们接受了库利斯门特一族所托参与了召唤兵器的开发。而阿美露所说的也和涅斯迪的一样，在阿露米涅暴走并消失后，它的躯体转化为结界的力量封印住了遗迹，灵魂则转世成了人，而那个人正是阿美露，现在她身为阿露米涅时的记忆已经完全恢复了。不过事情并没有因为阿露米涅的消失完全结束，因为两族人犯下了亵渎召唤兽的罪行，他们遭到了阿露米涅的诅咒，库利斯门特一族被驱逐到了里恩巴姆的边境，涅斯迪的族人也被剥夺了天生具有的机械知识。

知道这一切都是自己的祖先所引致的时候，马格纳不知道该如何面对大家，不过在受到众人的激励之后，他终于拿出了摆脱过去束缚的勇气，现在的当务之急是阻止迪古雷亚。

流程要点

1.如果之前和角色的对话选项选错太多，并且角色的死亡次数达到一定值以上，那么这关过后就会强制进入最后一关，打完两场战斗之后迎来BAD ENDING。

第十七话 影は歌う Dark Erosion



因为不知道法南会不会成为迪古雷亚的下一个目标，众人又连忙赶了回来，在这里他们遇到了散播战争流言的谜之召唤师雷姆(レイム)，看来迪古雷亚已经有所行动了。

流程要点

1.隐藏同伴アグラバイン&ルヴァイド&イオス获得流程④：自由活动的时候前往银沙の浜和アグラバイン对话并在选项中选择“そんなことないよ”。

战斗

VS召唤师レイム ★★★★★★★★★★★★★★

一开始沿着版边前进，这样可以避开高台上弓箭手的攻击。不过上了高台后也不能大意，因为在高台中间的障碍物里躲着两个召唤师，贸然前进有可能会被连续攻击致死，对于这点，比较保险的方法是以牙还牙，用ケイナ可以隔着障碍物攻击他们，将他们慢慢折磨死，另外如果不想那么麻烦的话，也可以派几个移动力高的角色直接冲进去。

第十八话 谁がための剑 His Trust



黑之旅团终于对法南发起了总进攻，虽然对手是一个国家，但众人依然决定要和迪古雷亚战斗到底。

流程要点

1.隐藏同伴アグラバイン&ルヴァイド&イオス获得流程⑤：如果满足之前的条件，那么アグラバイン会在这关加入，接下来要在剧情战斗前的对话中选择“それでいいのか？”。

战斗

VS黑の旅団 ★★★★★★★★★★★★★★★★★

敌人除了ゼルフィルド外敌方没有远距离的物理单位，而且召唤术也会因为地形的高低差而无法施展，所以我们只要不呆在原地，就可以避免和敌人的部队正面交锋。战斗开始时可以往南边或北边前进，但要记住无论选择哪边，都不要把战线拉得太长。当把ゼルフィルド和召唤师消灭后，我方的远程单位就可"肆意妄为"了。

第十九话 デグレアの暗 Dummy Force



虽然暂时把黑之旅团击退了，但是他们还是驻扎在不远的地方准备发动下次的攻击，是什么让路瓦伊德他们有着那么强的执念，众人决定前往迪古雷亚一探究竟。但当众人到达这里的时候，才发现统治这个国家的元老院早已经名存实亡了，真正在幕后操纵路瓦伊德等人为自己卖命的其实是之前在法南见过的那个谜之召唤师。

战斗

VSガレアノ・ビーニャ・キュラー ★★★★★

这关杂兵不多，但是要同时面对三个BOSS级的召唤师还是有一定的难度的。ガレアノ是三个BOSS之中最弱的一个，所以建议从中间开始推进，至于其他两位，因为不会主动出击，可以在把他们身边的杂兵消灭后再一口气冲上去。

第二十话 知の略夺者 Blood Plunderer



为了调查那个不明来历的召唤师的事情，一行人跟踪他来到了野外的一间别墅，在这里众人发现原来他是由恶魔所变，靠吸食召唤师的血液来获召唤能力。

战斗

VSレイム率いる召唤师达 ★★★★★★★★★★

这场战斗的出场人选是固定的，如果有些没用过的角色等级太低的话记得战前用自由战斗来升一下级。我方的阵容很华丽，活用新加入的几个角色，前期的战斗会非常轻松。BOSS方面，因为レイム被三个反魔水晶包围，会导致召唤攻击被削弱，同时物理攻击角色也近不了身，建议先用エルジン的远程攻击破坏其中一个反魔水晶，然后再让近身角色移动到刚才那个水晶所在的位置，这样BOSS想逃都逃不掉了。



第二十一话 メルギトスの嘲笑 Devil's Trap



迪古雷亚正式向圣王都泽拉姆宣战了，为此苍之派阀和金之派阀决定联手对抗，可就当金之派阀的召唤师前往泽拉姆的途中，她们遭到黑之旅团的袭击。

战斗

VS黑の旅団 ★★★★★★★★★★★★★★★★★

敌人的实力不低，除非是不理会BC的等级限制去练级，要不直接冲入敌阵简直就是自杀行为。战斗开始后先往高台方向移动，利用高台

的地形优势来掌握主动权。至于高台上面的那个召唤师，由于他的召唤术的射程都非常远，我方物理攻击角色很难近身，推荐造个反魔水晶在我方的先头部队中间，接下来就任由他攻击，等他的MP消耗完我们再推进。BOSS里面ゼルフィルド的远距离攻击对我方的召唤师比较有威胁，要优先铲除，剩下的两位则可以用有ZOC的角色将他们拦住，后方的召唤师则趁机用最强的召唤术来招呼。



第二十二话 真なる罪人 Hidden Legend



路瓦伊德在知道自己一直以来是为恶魔卖命后气愤不已，决定加入我方来弥补自己之前所犯下的错误。另一方面，由于夫利普一直拿涅斯迪是融机人这个秘密来要挟他帮自己做事的事情败露了，因此被免除了派阀干部的职位，但他不甘心落得这种下场，竟然把自己的灵魂出卖给了恶魔。



1.隐藏同伴アグラバイン＆ルヴァイド＆イオス获得流程⑥：自由活动的时候前往再开发区和ルヴァイド对话两次，之后ヴァイド和イオス加入。

战斗

VS苍の派阀干部フリップ ★★★★★★★★

战斗一开始我方被分隔成两拨，消灭了各自临近的杂兵后可以在中间的亭子汇合。这样做虽然会把BOSS吸引上来，但也是接近BOSS最快捷的方法，集中火力把BOSS消灭后，剩下的弓箭手就用近身角色慢慢料理吧。

第二十三话 傀儡战争 Marionette Wars



恶魔军团终于对泽拉姆发起了总攻击，不过我方也没有打算坐以待毙，在知道了敌方部队的驻扎地点后，众人决定主动出击。

战斗

VS恶魔キュラー ★★★★★★★★★★★★★

敌人连普通的杂兵都会召唤术，保险起见还是派几个移动力高和有ZOC的角色上场，方便对距离远的敌人进行拦截。另外这关的高台也可以利用一下，把ケイナ和レナード配置到上面后，他们的攻击可以解决大部分敌人。

VS恶魔ガレアノ ★★★★★★★★★★★★★★

三场战斗里较为简单的一场，敌人的战力比较分散，就算从中间突破也不会太过困难。因为BOSS被四个反魔水晶包围，所以我们可以采取像上次一样的打法，只要把其中一个破坏后再让有魔抗技能的角色把缺口挡住，这样BOSS就会被活活屈死。

VS恶魔ビーニャ ★★★★★★★★★★★★★★

这关的地形极为恶心，而且敌方还有会使用回复魔法的召唤师在场，所以最好不要硬闯。建议先用有间接攻击的角色把敌方的物理型兵种引出来干掉之，剩下的三名召唤师则用ケイナ配合反魔水晶来打，因为其本身还有魔抗技能，所以召唤术对她造成不了多大的伤害。把杂兵全部清理完后，剩下的BOSS也就很好解决了。

第二十四话 暴かれる真实 Terror's Fact



消灭了恶魔军团的一大半战力后，这场阴谋的幕后黑手雷姆也终于出现在了众人面前，原来他就是当年侵略里恩巴姆的大恶魔梅路基多斯(メルギトス)的化身，自从上次被丰穰天使打败以来，他就一直潜伏在里恩巴姆寻找复仇的机会。现在机会终于来了，因为机械遗迹的结界被破坏，他打算利用召唤兵器一举实现自己的野心。



VSレイム・メルギトス ★★★★★★★★★★★★

从这关开始就没有BC的等级限制，所以就派上我方最强的角色上场吧，特别是ルヴァイド，他的物理攻击不会遭到反击，而且还有斗气和心眼等非常好用的技能，稍微培养一下绝对能成为游戏里的首席前卫。前期的杂兵战先按老样子集中从一边推进，这样做的好处可以减少不必要的HP和MP消耗。BOSS战方面，由于他的物理攻击和召唤术的伤害都很高，建议先用有魔抗技能的角色将他的MP耗光，之后其它的角色再围上去。

VS恶魔王メルギトス ★★★★★★★★★★★★

不会获得道具和经验值的一关，但由于只要打倒BOSS就能过关，所以只要把精力集中在他身上就好了。出战前记得把石细工の土台装备给任意一人，战斗中利用石细工の土台可以直接到达地图两边的高台，从而躲开兵力最集中的中部，接近BOSS后记得要把反魔水晶和凭依效果都用上，这样一来才能最大限度降低伤害。

最终话 因果を超える者 The Lawler



虽然大伙尽了最大努力，但始终还是迟了一步，梅路基多斯进入遗迹内部让系统将他机械化，瞬间一个巨大的怪物出现在了众人面前。

在众人的齐心合力之下，变为机械魔的梅路基多斯终于倒下了，不过事情并不像大家想得那么简单就结束，倒下的梅路基多斯全身爆发出强大的黑暗力量，准备让恐怖笼罩在里恩巴姆每一个角落，大伙用尽了一切办法都阻止不了。眼看世界就要被黑暗吞噬那一刻，阿美露用最后的力量再次变为了阿露米涅，最终和梅路基多斯同归于尽……

几个月后，为了保护遗迹不再被人利用而住在禁忌之森的马格纳和涅斯迪和往常一样前往森林里巡视。今天他们发现森林里有点不寻常的光芒，当跟着光源过去后一位少女出现在了他们面前，虽然无法掩盖喜悦所带来的激动，但马格纳还是以平静的语气对少女说了一句"欢迎回来，阿美露。"

战斗

VS机械魔メルギトス ★★★★★★★★★★★★

最终BOSS的HP高达999，而且在还不能按常规的打法来对付，只有将地图上几个紫色水晶破坏，这样我们的攻击才能对BOSS奏效。在破坏水晶之前，建议先把杂兵都清除掉，以免他们中途出来捣乱。BOSS方面，因为能靠近BOSS的位置只有两个，所以其他的攻击伤害输出就要指靠弓和召唤术了，另外BOSS的攻击都属于魔法，召唤师身上最好是把提高魔防和范围回复的召唤兽也带上，而攻击召唤兽只带一种就行了。

过关后奖励

1.继承上周目获得的队伍能力。

2.获得队伍能力勇者の传记和金储けの秘诀，以后每通过一次效果增加20%，最大达到100%。

3.继承召唤辞典的内容。

4.通关一次后，可在游戏的标题画面按Y键进入番外篇。



虽然是复刻版，但因为经过了时间的洗礼，所以玩起来依然很觉得很有新鲜感。本作对难度的把握相当好，不会像PS版那样出现后期战斗难度骤然增加的情况。另外，NDS版新加入的BC系统很有挑战性，要想获得强力的队伍能力就必须保持低等级来过关。不过本作最可惜的地方就是原PS版的动画和语音都被删除了。



ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣

推荐度 A

火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑
ファイアーエムブレム 新・暗黒龙と光の剑

NDS	Nintendo	S・RPG	2008年8月7日	日版
	1～2人	512Mb	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

热切期盼的《火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑》终于发售了，考虑到做攻略时不难为自己，羽纹很“可耻”地选择了Normal难度，不过当我每日看到盲先知同学在Hard 5★难度下煎熬形成的扭曲面孔时，我很欣慰地感到自己的选择是正确的，困难模式还是留到闲暇时刻再去挑战咯。好了，闲话不多说了，下面就让我们进入这次的纹章之旅吧！

游戏系统

按键功能

键位	作用
十字键	移动光标
START	开始游戏/跳过剧情对话
SELECT	查看角色身上携带道具的详细资料
A	确定/调出系统菜单
B	取消
X	显示当前敌全体移动攻击范围和回复范围/在攻击预测画面可以切换使用武器
Y	长按时加快光标移动速度/在攻击预测画面可以切换使用武器
L	在我方可行动单位中进行切换
R	切换上屏显示信息，包括人物状态页和章节状况页

※同时按下L+R+START+SELECT可以快速重启游戏。

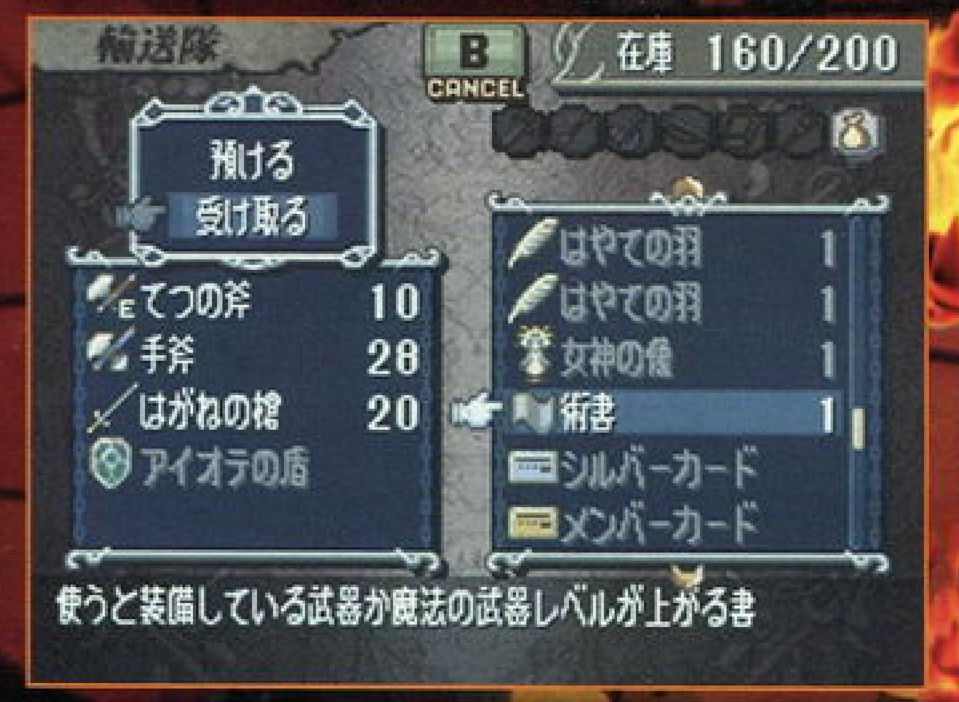
角色能力状态介绍

能力	说明
HP	Hit Point的缩写，角色的生命值，受到攻击时即会减少，当减至0时角色死亡。
LV	Level的缩写，角色的等级，关系到角色的转职情况，上限有20和30两种，其中不能转职的职业等级上限为30。 ※无法转职的职业如下：ロード、盗贼、マムクート、コマンド和シューター
EXP	Experience的缩写，角色的经验值，满100时等级上升1。通过攻击、使用魔杖等手段都可以获得经验值。
攻击	将武器和人物基本素质相综合得到的攻击力数值。
必杀	角色发动会心一击的概率，会受对方幸运值的影响。
命中	将武器和人物基本素质相综合得到的命中率数值。
回避	角色回避攻击的能力，最终结果则视对方命中率而定。
力	角色的力量，影响物理攻击力的参数。
魔力	角色的魔力，影响魔法攻击力的参数。
技	技巧，影响到命中率和会心一击的发动概率。
速さ	速度，影响到角色的回避率和攻击速度。
幸运	运气，影响到角色的命中率、回避率以及必杀回避率。
守备	对物理攻击的防御力，一般情况下，如果防御力超过对方攻击力的话，就不会受到伤害。
魔防	对魔法攻击的防御力。一般情况下，如果魔防超过对方魔攻的话，就不会受到伤害。

武器相克关系&武器熟练度介绍

自《火焰之纹章 圣战之系谱》引入武器相克系统以来，这项系统就没有缺席过之后的任何一部作品。此次重制版的《新·暗黑龙与光之剑》自然也不例外，不过相克的补正效果显得比较小气，仅仅是命中率&回避率+5%，额外的伤害补正也被取消了。物理武器间的相克关系为剑克斧、斧克枪、枪克剑。另外，魔法在本作中统一为一个系列，因此它没有相克的情况。

说完武器相克，在来看看武器熟练度。游戏中各个角色都有对应的武器熟练度，由低到高分为E、D、C、B、A五个等级。这个数值关系到武器的使用权利，如果角色的熟练度没有得到武器所要求的可使用等级，那么目前就暂时无法使用该武器。另外，武器熟练度也对人物能力有一定的加成，并且根据使用武器的不同，加成的数据也会有所变化。角色的武器熟练度通过累积武器经验值来提升，每级所需的必要武器经验值如下。值得一提的是，无论是攻击落空还是一回合内进行了复数次攻击，角色每参加一次战斗的武器经验值都固定+2。



▲"术书"能直接令武器熟练度上升1级，游戏一周目中最多只能入手4个。

熟练度提升的必要经验值

武器熟练度	必要累积经验值
E	0
D	30
C	75
B	155
A	215

熟练度对角色的能力加成

武器类别	E→D	D→C	C→B	B→A
剑	无	攻击力+1	攻击力+2	攻击力+3
枪	无	攻击力+1	攻击力+1、命中率+5	攻击力+2、命中率+5
斧	无	命中率+5	命中率+10	命中率+15
弓	无	攻击力+1	攻击力+1、命中率+5	攻击力+2、命中率+5
魔法	无	攻击力+1	攻击力+1、命中率+5	攻击力+2、命中率+5

※CheckPoint：当角色使用的武器遭到对方克制时，熟练度对角色的能力加成会强制取消。

各种计算公式

伤害相关

物理攻击力=力+武器攻击力×特效修正系数（注①）+武器熟练度补正

▲有特效的武器在攻击预测画面中会着重用绿色来表示。

魔法攻击力=魔力+魔法书攻击力×特效修正+武器熟练度补正

物理防御力=守备+地形效果

魔法防御力=魔防+地形效果

实际伤害=（本方攻击力−对方防御力）×必杀修正系数（注②）

※注①武器无特效时，修正系数为1；武器有特效时，修正系数为3。

※注②普通攻击修正系数为1，发动必杀时修正系数为3。

附录 兵种的特效武器对应状况

兵种	特效武器
飞行系	弓、クインクレイン、エクスカリバー
重铠系	レイピア、ウイングスピア、ハンマー、アーマーキラー
骑士系	レイピア、ウイングスピア、ナイトキラー、ポールアクス
龙人系	ドラゴンソード、ドラゴンランス、神龙石、フォルシオン
投石车	サンダーボルト

概率相关

命中率＝技＋幸运／2＋武器固有命中＋武器相克补正＋武器熟练度补正＋角色支援效果

回避率＝速度＋幸运／2＋地形效果＋武器相克补正＋角色支援效果

必杀率＝技／2＋武器固有必杀率＋角色支援效果

必杀回避率＝幸运＋角色支援效果

实际命中率（％）＝命中率－回避率

实际必杀率（％）＝必杀率－必杀回避率

攻击回数相关

攻击速度＝速度－（武器重量－力※注③）

当A的攻击速度－B的攻击速度≧4时，则A在一回合战斗中能攻击B两次。

※注③括号内数据计算结果小于0时按0计算。

职业更变系统

本作首创的系统，所谓“职业更变”，就是指玩家可以对自军队伍中的大部分角色的职业进行更换。灵活运用这项系统可以充分发挥每名角色的作用，令整个队伍的总体实力更加均衡。不过需要注意的是队伍中每个职业都设置有人数上限，因此想做出例如全队伍都是剑士的极端编成是不可能的。另外，不是每位角色都能转换为任意职业，而是设定有一定的更变范围，这个范围总的来说与角色登场时默认的职业有很大关系，职业更变具体类型如下：

男性角色A
下级兵：ソシアルナイト・アーチャー・剑士・魔道士・僧侣
上级兵种：パラディン・ドラゴンナイト・スナイパー・ソードマスター・贤者・司祭
男性角色B
下级兵种：アーマーナイト・佣兵・战士・ハンター・海贼・ダークマージ
上级兵种：ジェネラル・勇者・ウォーリア・ホースメン・バーサーカー・ソーサラー
女性角色C
下级兵种：ペガサスナイト・アーチャー・剑士・魔道士・シスター
上级兵种：ファルコンナイト/ドラゴンナイト・パラディン・スナイパー・ソードマスター・贤者・司祭



举个例子来说，“小红”卡因（カイン）的初期登场职业为轻骑士，那么他的职业更变类型就应属于“男性角色A”，也就是说他初期只能在轻骑士、弓箭手、剑士、魔道士和僧侣这5个职业中互变，而无法换成战士、海贼等。

战场记录点

本作中的记录方式一共有三种，它们分别是玩家所熟悉的章节记录、中断记录以及此次新增加的战场记录。由于“《火纹》系列”一向以高难度而著称，因此在战斗中一旦出现闪失，那么玩家就很有可能需要返回到关卡初期重新进行游戏。《新・暗黑龙与光之剑》加入的战场记录点可以看作是厂商在刻意降低游戏难度，关卡中白色的魔法阵即为记录点，一般来说每个关卡中会有两个。战场记录可以生成专门的记录档供玩家反复读取，这里还要特别说明的是，每个记录点仅能使用一次。

游戏难度



为了照顾不同层次的玩家，本作设定有Normal以及Hard两个模式，其中Hard模式又有5个星数等级可供选择，不同难度的主要区别在于敌人的默认能力以及默认武器上。另外，只有选择Normal难度时，才可以体验到本作新增的序章情节。

外传系统

“《火纹》系列”里首次出现外传系统是在《多拉基亚776》这部作品中，由于能让玩家体会到主线以外的情景、并且还能获得特殊的同伴和道具而令FANS津津乐道。本次的《新·暗黑龙与光之剑》也引入了外传系统，拥有外传的关卡一共有5个，它们分别是第6、12、20、21和24章。要想进入外传必须满足特定的条件，而此次大部分外传的进入条件是诡异的“一定数量以上的同伴阵亡”，这让许多玩家大跌眼镜，各个外传的具体进入条件请参考流程攻略部分。

武器锻造

在过关编成画面中的武器屋里，玩家可以对指定的武器进行锻造以提升能力。注意一些卖值为0的武器无法进行锻造，它们是：デビルソード、メリクル、ファルシオン、グラディウス、デビルアクス、オートクレール、パルティア、エクスカリバー和オーラ。锻造所需要的资金是很昂贵的，并且与武器本身的买价有极大关系，下面将锻造的各项费用相关计算方法公布如下。

威力锻造费用系数

威力	±1	±2	±3	±4	±5	±6	±7	±8	±9	±10
费用	+50%	+150%	+300%	+500%	+750%	+1050%	+1400%	+1800%	+2250%	+2750%

命中率锻造费用系数

能力	±1	±2	±3	±4	±5	±6	±7	±8	±9	±10
费用	+10%	+20%	+30%	+40%	+50%	+70%	+90%	+110%	+130%	+150%
能力	±11	±12	±13	±14	±15	±16	±17	±18	±19	±20
费用	+180%	+210%	+240%	+270%	+300%	+340%	+380%	+420%	+460%	+500%
能力	±21	±22	±23	±24	±25	±26	±27	±28	±29	±30
费用	+550%	+600%	+650%	+700%	+750%	+810%	+870%	+930%	+990%	+1050%
能力	±31	±32	±33	±34	±35	±36	±37	±38	±39	±40
费用	+1120%	+1190%	+1260%	+1330%	+1400%	+1480%	+1560%	+1640%	+1720%	+1800%
能力	±41	±42	±43	±44	±45	±46	±47	±48	±49	±50
费用	+1890%	+1980%	+2070%	+2160%	+2250%	+2350%	+2450%	+2550%	+2650%	+2750%

必杀率锻造费用系数

能力	±1	±2	±3	±4	±5	±6	±7	±8	±9	±10
费用	+16.7%	+33.3%	+50%	+83.3%	+116.7%	+150%	+200%	+250%	+300%	+366.7%
能力	±11	±12	±13	±14	±15	±16	±17	±18	±19	±20
费用	+433.3%	+500%	+583.3%	+666.7%	+750%	+850%	+950%	+1050%	+1166.7%	+1283.3%
能力	±21	±22	±23	±24	±25	±26	±27	±28	±29	±30
费用	+1400%	+1533.3%	+1666.7%	+1800%	+1950%	+2100%	+2250%	+2416.7%	+2583.3%	+2750%

重量锻造费用系数

能力	±1	±2	±3	±4	±5	±6	±7	±8	±9	±10
费用	+50%	+150%	+300%	+500%	+750%	+1050%	+1400%	+1800%	+2250%	+2750%

锻造费用计算公式

锻造总费用=武器买价×（50%+威力锻造费用系数+命中率锻造费用系数+必杀率锻造费用系数+重量锻造费用系数）



假设我们要做威力12、命中率100、必杀率30、重量3的剑，以铁剑为基础制作（威力5/命中率100/必杀率0/重量4/买价400），需要锻造改动数据为：威力+7、必杀率+30、重量-1，根据上面的计算公式可得到具体费用为：400×（50%+1400%+2750%+50%）=17000

如果换以银剑为基础制作（威力12/命中率100/必杀率0/重量5/买价2000），需要锻造改动数据为：必杀率+30、重量-2，根据上面的计算公式可得到具体费用为：

2000×（50%+2750%+150%）=59000

由上实例可以看出，锻造武器尽量以买价低的初级武器为主，这样不仅能省下一部分费用，而且耐久度也会高一些。

其他游戏杂项

1 过关编成画面中的道具整理一项里新增了“统合”一项，玩家可以通过它将耐久度有过消耗的同种武器整合在一起（如果统合后的武器耐久次数超过原有上限，则以上限为准）。

2 敌人身上可掉落的道具会呈绿色，打倒对方即可获得。另外，被敌盗贼偷取的宝箱宝物会统一变成可掉落道具。

3 本作中，角色在斗技场里打完一场后可以选择是否继续战斗，注意在打完一局之后HP并不会自动回复，要特别小心按键过快导致角色贸然迎战第二场。值得一提的是，本次在进入斗技画面之前是无法查看到对方的等级和职业的。



4 传统的飞马三角攻击在本作里依然存在，发动者为カチュア、パオラ和エスト。另外，由于职业更变系统的引入，三人用除弓手以外的职业时都能发动三角攻击。

5 当玩家因进外传而牺牲过多同伴时，系统会自动补充一些“无脸”（即无头像）的兵士到队伍中来，这些角色加入时的等级视玩家队伍里现有角色的平均等级而定，另外，根据游戏难度的不同，他们的登场能力会出现较大差异。

6 利用NDS的Wi-Fi网络功能，玩家可以到官方的网络商店里购买物品，其中包括一些正常游戏过程中无法得到的武器和道具，像能两回攻击的勇者系武器、能让飞马骑士转职为隼骑士（ファルコンナイト）的天空之鞭（天空のムチ）等等，有条件的玩家不可错过。

7 以下武器可以当作道具使用，它们是ファルシオン（使用后角色HP回复10）、グラディウス（使用后角色HP全回复）、オートクレール（使用后角色HP回复10）和パルティア（使用效果同道具“圣水”）。

8 特殊道具大地之珠（大地のオーブ）能给予屏幕内敌我方角色每人13的伤害，不过对暗黑司祭加尼夫以及最终BOSS梅迪乌斯无效。

成长率相关资料一览

本作中角色的实际成长率由角色固有成长率和职业成长率相加而得来，由于角色固有成长率被设定得普遍偏低，因此职业成长补正就显得格外重要。职业更变系统除了丰富玩家的兵种选择外，另外一大作用就是可以最大限度地弥补角色弱势能力的成长概率。譬如想长HP、力量的角色可以转成战士，想涨魔防的角色应当转为司祭等等。

角色固有成长率一览

头像	名字	HP	力	魔力	技	速	运	防	魔防
	マルス	40%	35%	5%	20%	30%	70%	15%	7%
	フレイ	40%	20%	5%	30%	45%	45%	5%	5%
	アベル	25%	25%	5%	25%	40%	25%	5%	5%
	カイン	35%	20%	5%	25%	40%	40%	5%	5%
	ジェイガン	0%	5%	10%	10%	5%	30%	5%	5%
	ゴードン	20%	10%	0%	10%	5%	40%	20%	5%
	ノルン	20%	15%	0%	20%	25%	30%	10%	5%

头像	名字	HP	力	魔力	技	速	运	防	魔防
	ドーガ	0%	5%	5%	20%	40%	30%	0%	0%
	シーダ	10%	10%	5%	40%	60%	70%	0%	0%
	リフ	0%	5%	10%	5%	0%	40%	5%	15%
	オグマ	30%	20%	0%	15%	10%	40%	15%	5%
	バーツ	0%	0%	0%	25%	20%	40%	15%	0%
	サジ	10%	15%	0%	30%	0%	35%	10%	0%
	マジ	0%	10%	10%	5%	30%	40%	10%	10%

头像	名字	HP	力	魔力	技	速	运	防	魔防
	カシム	0%	20%	5%	25%	15%	20%	15%	0%
	ダロス	10%	20%	0%	5%	0%	40%	30%	0%
	ジュリアン	50%	40%	0%	20%	10%	80%	25%	12%
	レナ	-5%	0%	15%	10%	0%	60%	0%	20%
	ナバール	40%	20%	5%	20%	25%	40%	5%	0%
	マリク	40%	0%	10%	30%	25%	45%	20%	10%
	マチス	50%	25%	0%	5%	10%	30%	15%	5%
	ハーディン	10%	15%	0%	30%	45%	30%	5%	5%
	ウルフ	120%	80%	5%	70%	60%	50%	60%	0%
	ザガロ	120%	60%	5%	80%	60%	30%	80%	0%
	ロシェ	50%	25%	0%	30%	0%	10%	5%	5%
	ビラク	20%	15%	0%	0%	30%	30%	0%	5%
	ウェンデル	20%	0%	0%	0%	0%	40%	5%	15%
	リカード	20%	40%	0%	0%	10%	40%	5%	12%
	アテナ	25%	15%	5%	20%	25%	25%	5%	0%
	バヌトゥ	-10%	0%	0%	-10%	-10%	10%	0%	5%
	シーザ	30%	20%	10%	10%	25%	20%	10%	5%
	ラディ	30%	30%	0%	15%	20%	40%	15%	0%
	ロジャー	10%	35%	0%	10%	10%	80%	0%	5%
	ジョルジュ	0%	10%	5%	30%	10%	20%	0%	5%
	マリア	-5%	0%	10%	10%	5%	75%	-5%	20%
	ミネルバ	0%	25%	0%	30%	10%	40%	20%	0%
	リンダ	20%	0%	20%	20%	20%	60%	0%	5%

头像	名字	HP	力	魔力	技	速	运	防	魔防
	ジェイク	0%	10%	0%	40%	0%	50%	0%	5%
	ミディア	40%	15%	0%	25%	40%	10%	5%	5%
	トムス	10%	15%	5%	20%	30%	10%	15%	0%
	ミシェラン	0%	20%	0%	5%	25%	30%	0%	5%
	トーマス	25%	15%	0%	10%	20%	25%	0%	10%
	ボア	-10%	0%	0%	0%	0%	20%	0%	10%
	ホルス	0%	0%	5%	15%	10%	15%	5%	0%
	ベック	20%	15%	0%	20%	20%	35%	5%	5%
	アストリア	30%	30%	5%	15%	0%	50%	5%	5%
	パオラ	30%	45%	0%	50%	0%	10%	15%	10%
	カチュア	30%	35%	0%	60%	40%	40%	15%	5%
	アラン	10%	35%	0%	5%	30%	40%	0%	10%
	サムソン	10%	15%	5%	0%	5%	55%	10%	5%
	チェイニー	0%	0%	10%	0%	0%	20%	0%	17%
	エッツェル	20%	0%	10%	20%	20%	20%	5%	10%
	エスト	10%	45%	0%	40%	30%	50%	10%	5%
	チキ	40%	30%	0%	50%	60%	90%	10%	12%
	ロレンス	10%	35%	0%	50%	20%	40%	0%	5%
	ユミル	10%	10%	0%	10%	20%	25%	10%	0%
	エリス	40%	0%	23%	35%	40%	80%	10%	0%
	ナギ	40%	30%	0%	50%	60%	90%	10%	12%
	ガトー	40%	0%	0%	30%	40%	80%	0%	10%

职业成长率修正一览

职业名称	HP	力	魔力	技	速	运	防	魔防
ロード	40%	15%	-10%	20%	20%	0%	5%	-5%
ペガサスナイト	30%	10%	-15%	20%	25%	0%	10%	0%
ファルコンナイト	30%	10%	-15%	20%	25%	0%	10%	0%
ドラゴンナイト（男）	30%	10%	-15%	20%	25%	0%	10%	0%
ドラゴンナイト（女）	40%	10%	-15%	20%	25%	0%	10%	0%
ソシアルナイト/パラディン	40%	15%	-10%	25%	10%	0%	15%	-5%
アーマーナイト/ジェネラル	60%	15%	-15%	20%	0%	0%	30%	-10%
アーチャー/スナイパー	40%	10%	-10%	20%	30%	0%	10%	-10%
佣兵/勇者	60%	20%	-20%	25%	20%	0%	5%	-10%
剑士/ソードマスター	50%	10%	-10%	20%	25%	0%	5%	-5%
战士/ウォーリアー	80%	40%	-20%	15%	10%	0%	0%	-15%

职业名称	HP	力	魔力	技	速	运	防	魔防
ハンター/ホースメン	40%	20%	-15%	15%	25%	0%	5%	-15%
海贼/バーサーカー	80%	40%	-20%	15%	10%	0%	0%	-15%
ダークマージ/ソーサラー	20%	-15%	20%	20%	20%	0%	-15%	20%
魔道士	20%	-10%	30%	20%	15%	0%	-15%	10%
贤者	20%	-15%	20%	20%	20%	0%	-15%	20%
僧侣/シスター	20%	-15%	10%	15%	20%	0%	-10%	30%
司祭	20%	-15%	20%	20%	20%	0%	-15%	20%
盗贼	30%	10%	-20%	30%	40%	0%	5%	-10%
マムクート	50%	20%	10%	30%	20%	0%	10%	-10%
シューター	40%	20%	-10%	10%	20%	0%	20%	-15%
コマンド	40%	30%	-20%	30%	30%	0%	15%	-15%

全道具资料一览

剑类

名称	武器等级	价格	威力	命中	重量	耐久	必杀	射程	备注
てつの剑	E	400G	5	100	4	40	0	1	—
はがねの剑	D	875G	8	90	8	35	0	1	—
デビルソード	D	0G	17	100	4	25	0	1	（31−幸运值）％的概率使用者自己会受伤
サンダーソード	C	1600G	6	90	6	20	0	1～2	可间接攻击的魔法剑
アーマーキラー	C	1000G	7	80	9	20	0	1	对重铠系特效
ドラゴンソード	C	1200G	7	80	9	15	0	1	对龙人族有特效
倭刀	C	1400G	7	85	5	20	30	1	—
キルソード	C	1500G	8	90	6	20	20	1	—
勇者の剑	B	2400G	7	80	7	30	0	1	2回攻击，Wi−Fi网络商店贩卖限定
ぎんの剑	B	2000G	12	100	5	20	0	1	—
メリクル	A	0G	18	100	8	20	10	1	阿卡尼亚三神器之一
レイピア	E	1120G	5	100	4	28	10	1	玛鲁斯专用，对骑士和重铠系有特效
ファルシオン	E	0G	7	90	9	—	0	1	玛鲁斯专用，对龙人族和地龙有特效，24章外传过关后获得
ファルシオン	E	0G	12	100	7	—	0	1	玛鲁斯专用，对龙人族和地龙有特效，23章打倒加尼夫时获得

枪类

名称	武器等级	价格	威力	命中	重量	耐久	必杀	射程	备注
てつの枪	E	480G	6	90	5	40	0	1	—
はがねの枪	D	980G	9	80	9	35	0	1	—
手枪	D	750G	7	70	7	30	0	1～2	可间接攻击的枪类
ナイトキラー	C	1200G	8	70	10	20	0	1	对骑士系有特效
ドラゴンランス	C	1350G	8	70	10	15	0	1	对龙人族有特效
キラーランス	C	1800G	9	80	6	20	20	1	—
勇者の枪	B	2700G	8	75	8	30	0	1	2回攻击，Wi−Fi网络商店贩卖限定
ぎんの枪	B	2200G	13	90	6	20	0	1	—
グラディウス	A	0G	19	90	8	20	0	1～2	阿卡尼亚三神器之一，可使用，HP全回复
ウイングスピア	E	1120G	8	90	4	28	10	1	希坦专用，对骑士和重铠系有特效

斧类

名称	武器等级	价格	威力	命中	重量	耐久	必杀	射程	备注
てつの斧	E	320G	7	80	6	40	0	1	—
手斧	D	540G	8	60	8	30	0	1～2	可间接攻击的投斧
はがねの斧	D	700G	10	70	10	35	0	1	—
デビルアクス	D	0G	17	100	8	25	0	1	（31−幸运值）％的概率使用者自己会受伤
ポールアクス	C	1050G	9	60	11	15	0	1	对骑士系有特效
ハンマー	C	1100G	9	60	11	20	0	1	对重铠系有特效
キラーアクス	C	1400G	10	70	7	20	20	1	—
勇者の斧	B	2100G	9	80	9	30	0	1	2回攻击，Wi−Fi网络商店贩卖限定
ぎんの斧	B	1600G	14	80	7	20	0	1	—
オートクレール	A	0G	18	80	9	20	0	1	和三神器相媲美的武器，可使用，HP回复10

弓类

名称	武器等级	价格	威力	命中	重量	耐久	必杀	射程	备注
てつの弓	E	440G	5	90	4	40	0	2	对飞行系有特效
はがねの弓	D	770G	8	80	8	35	0	2	对飞行系有特效
キラーボウ	C	1600G	8	80	6	20	20	2	对飞行系有特效
ロングボウ	C	2000G	8	70	8	25	0	2～3	对飞行系有特效、最大射程3格
勇者の弓	B	2400G	7	80	7	30	0	2	对飞行系有特效、2回攻击，Wi−Fi网络商店贩卖限定
ぎんの弓	B	2100G	12	90	5	20	0	2	对飞行系有特效
パルティア	A	0G	17	100	7	20	0	2	对飞行系有特效、阿卡尼亚三神器之一，可使用，魔防暂时上升

投石车类

名称	武器等级	价格	威力	命中	重量	耐久	必杀	射程	备注
サンダーボルト	—	700G	10	80	5	10	0	3~10	对投石车有特效，属魔法攻击
クインクレイン	—	1000G	12	80	6	20	0	3~10	—
ファイアーガン	—	1000G	12	90	10	20	0	3~10	—
ストーンヘッジ	—	1200G	15	50	8	40	0	3~10	—
エレファント	—	3000G	18	70	10	20	0	3~10	—

魔法书类

名称	武器等级	价格	威力	命中	重量	耐久	必杀	射程	备注
ファイアー	E	300G	5	100	1	25	0	1~2	—
サンダー	E	420G	6	90	2	21	0	1~2	—
ブリザー	D	690G	7	80	2	23	5	1~2	—
エルファイアー	D	1260G	9	80	3	18	0	1~2	—
ボルガノン	C	1690G	12	70	4	13	0	1~2	—
トローン	C	2100G	13	100	4	21	10	1~2	—
スターライト	C	0G	13	100	4	13	0	1~2	可消除マフー攻击无效的特效
ウォーム	B	2500G	6	70	5	25	0	3~10	超远程攻击魔法
エクスカリバー	B	0G	13	100	1	33	20	1~2	男性专用（玛力克魔法E级即可使用）、对飞行系有特效
オーラ	B	0G	18	90	1	25	0	1~2	女性专用（琳达魔法E级即可使用）
マフー	A	—	14	70	4	—	0	1~2	加尼夫专用，能使对手的攻击无效

龙石类

名称	武器等级	价格	威力	命中	重量	耐久	必杀	射程	备注
火龙石	—	—	15	85	1	30	0	1	力+8、技+4、速+4、守备+9、魔防+4
魔龙石	—	—	15	85	1	30	0	1	魔力+7、技+1、速-1、守备+11、魔防+10，魔法攻击无效
神龙石	—	—	18	100	1	30	0	1	奇琪、那基专用，力+10、技+7、速+4、守备+15、魔防+11，对龙人族和地龙有特效
地龙石	—	—	20	70	1	—	0	1~2	梅迪乌斯专用

魔杖类

名称	武器等级	价格	耐久	射程	效果
ライブ	E	800G	20	1	HP小回复，回复量为角色魔力/2+8
リライブ	D	1280G	16	1	HP中回复，回复量为角色魔力/2+15
リカバー	B	2250G	13	1	HP完全回复
リブロー	C	1500G	10	1~∞	对屏幕中任意位置的我方角色进行HP回复，回复量为角色魔力/2+8
リザーブ	A	3000G	12	1~∞	己方全员HP回复，回复量为角色魔力/2+8
マジックシールド	D	2520G	18	1	目标单位魔防上升7，之后每隔一回合减1
ワープ	C	—	7	1	传送魔法
ハマーン	E	—	12	1	蕾娜专用，修复武器和魔杖，令耐久度复原
オーム	A	—	1	1	艾莉斯专用，复活我军一名角色

道具类

名称	价格	耐久	效果
扉のカギ	500G	1	可打开邻接的门
はね桥のカギ	900G	1	可放下邻接的吊桥
万能カギ	2500G	5	可打开宝箱&邻接的门、可放下吊桥
きずぐすり	360G	3	回复10点HP
圣水	600G	3	魔防暂时上升7，只后每回合减1
力のしずく	2500G	1	使用者“力”上升2
精灵の粉	2500G	1	使用者“魔力”上升2
秘传の书	2500G	1	使用者“技”上升2
はやての羽	2500G	1	使用者“速度”上升2
女神の像	2500G	1	使用者“幸运”上升2
龙の盾	2500G	1	使用者“守备”上升2
魔よけ	2500G	1	使用者“魔防”上升2
天使の衣	2500G	1	使用者最大HP上升7
ブーツ	2500G	1	使用者移动力上升2
术书	2500G	1	现装备武器的武器熟练度上升1级
シルバーカード	—	—	商店里的全部商品可以半价购入（Wi-Fi网络商店除外）

名称	价格	耐久	效果
メンバーカード	—	—	可进入秘密商店
マスタープルフ	2500G	1	LV10以上的下级职业转换为上级职业
天空のムチ	2500G	1	LV10以上的飞马骑士转为隼骑士，Wi-Fi网络商店有售
アイオテの盾	—	—	消除弓箭对飞行单位的特效
光のオーブ	—	—	制作星之光魔法的材料之一，消除敌人的地形效果补正
星のオーブ	—	—	制作星之光魔法的材料之一，携带在身上时武器耐久度不减
大地のオーブ	—	3	无视防御给予屏幕内敌我方角色每人13的伤害，对加尼夫及最终BOSS梅迪乌斯无效
ファイアーエムブレム	—	—	玛鲁斯专用，取得后无法再卸下，可以打开宝箱
金块（小）	—	1	换金10000G
金块（中）	—	1	换金15000G
金块（大）	—	1	换金20000G
金块（特大）	—	1	换金30000G

剧情流程攻略

※本攻略以Normal难度为准，考虑到游戏的自由度，每关只给出要点提示，作品高战略性的精髓就交给玩家自己去体验。

在遥远的过去，由龙人族首领梅迪乌斯（メディウス）率领的德鲁亚（ドルーア）帝国军侵略了阿卡尼亚（アカネイア）大陆。人们陷入到了恐怖和绝望之中，世界也濒于毁灭。这时奇迹出现了。有一个来自阿利提亚（アリティア）的年轻人手持神剑打倒了黑暗龙梅迪乌斯，大陆再次迎来了和平时代。

但是，100年以后梅迪乌斯又复活了。想要支配世界的它联合邻国古鲁尼亚（グルニア）向大陆各国发起攻击，阿卡尼亚再次陷入了一片黑暗之中。在继承了屠龙英雄之血脉的阿利提亚，国王柯内利亚斯（コーネリアス）为了打败梅迪乌斯带着传说中的神剑法尔西昂出击，而他的儿子玛鲁斯（マルス）同母亲、姐姐一起与邻国的同盟军守卫兵留守祖国，每日刻苦学习武艺与治国之道。然而在某天夜里，玛鲁斯得知噩耗，因为同盟军古拉（グラ）的背叛，父亲败于德鲁亚、古鲁尼亚连合军之手并战死沙场，而现在他所在的阿利提亚落陷也只是时间的问题，玛鲁斯成为古拉兵士们追捕的目标，姐姐艾莉斯要他赶紧同残存的兵士一起脱离……

序章 起、承、转、结

Normal难度下专有的序章共分为4个部分，前面3个部分没有太大难点和疑问，按照系统的提示攻略即可，这里着重讲解下最后一个部分“结”。

攻略要点

1. 主角一开始会得到一把门钥匙（扉のカギ），用它来打开左上侧的门，里面被关押的弓箭手哥顿（ゴードン）可用主角说得，注意他身上没有携带武器，需将之前打倒敌人获得的铁弓交与其使用。
2. 成功说得哥顿的下回合，敌人的重铠援军会从地图左下角出现，此时出现剧情，玩家需要选择除主角外的任意一名角色到地图下方指定的砦里伪装成玛鲁斯吸引敌军注意，帮助真正的王子逃脱。这里的“替死鬼”推荐选择老骑士杰根（ジェイガン），一来此人登场即是上级职业，二来成长率也不尽如人意，记得在谢根离开前将其身上的银枪卸下，因为他这一去就不再复返了……
3. 第八回合，地图左上角的砦里会出现两名敌飞马增援，交给哥顿去收拾吧。
4. 除假扮王子的替死鬼角色外，如果玩家在序章里还有其余人员阵亡，那么在本章结束后会有女弓手诺伦（ノルン）加入。

宝物、事件情况

◆访问地图右上角村庄获得はがねの弓

第一章 マルスの旅立ち

在德鲁亚帝国追赶下逃离祖国的阿利提亚王子玛鲁斯，在护卫骑士团的保护下好不容易来到东方的友好岛国塔利斯（タリス）。这里是一个连骑士团都没组建的边境小国，塔利斯王将东边的城寨交给玛鲁斯以供他们休整。以玛鲁斯现在的年龄与帝国作战并不合适，因此众人决定在此积攒实力，等待时机。直到几年后的一天，加鲁达（ガルダ）的海贼突然袭击塔利斯并占领城堡，对于养育自己的第二故乡，玛鲁斯等人绝对不能袖手旁观。

攻略要点

1. 战斗开始时敌人会分3路向我军发起攻击，推荐让防御力高的重铠杜加（ドーガ）去开路，其他人可以跟在后面捡漏。
2. 飞马骑士希达（シーダ）的专用武器和主角的レイピア（刺突剑）都不要浪费在敌斧兵身上，可以先到武器店里买些铁枪、铁剑等初级武器用着。另外，希达要小心对方的弓箭手，被击中一下就挂了。
3. 玛鲁斯访问地图左下角的村庄能让僧侣利夫（リフ）加入，他的回复杖使用次数较少且在前面章节无法购买，要省着用。
4. 由于本章的BOSS不会远程攻击，因此可多买些“手枪”去蹂躏对方蹭经验值。

宝物、事件情况

◆访问地图左上村庄获得10000G
◆访问地图右下角村庄可让僧侣利夫加入

玛鲁斯成功取得了塔利斯城夺还战的胜利，不过这样一来无疑也暴露了自己的行踪。众人决定以此契机，正式拉开复国战役的序幕。

第二章　ガルダの海贼

塔利斯王国对岸的加鲁达港（ガルダの港）原本是个贫困但和平的港町，不过某日遭到海贼的袭击，如今已经变成了他们的据点。就在加鲁达港，玛鲁斯要踏出复兴祖国的第一步。

攻略要点

1 战斗开始时，塔利斯的佣兵团在塔利斯王的安排下加入玛鲁斯军，佣兵团中的带头大哥奥古玛（オグマ）实力不俗，值得培养。

2 地图右上方的敌人群中有位叫达罗斯（ダロス）的海贼可以收编，注意他会主动向玛鲁斯靠拢并对话，之后自动加入。本章的第二名可加入角色是猎人卡希姆（カシム），用希达说得。

3 由于海贼能直接穿越河流行走，因此在采用堵桥路口的战术时要格外小心。敌人阵营中的骑兵单位用玛鲁斯的刺突剑或者希达的ウィングスピア去对付会比较轻松。



宝物、事件情况

◆访问地图中央村庄获得5000G

第三章　デビルマウンテン

让加鲁达港恢复昔日和平的玛鲁斯等人现在要向恶魔山脉进发，这是一座贯穿半岛南北的险峻高山，被人们称呼为从国境地带到阿里提亚的最大难关。不知道从什么时候开始，这里成为了山贼们的巢穴，他们对附近居住的村民以及旅人施行掠夺、诱拐、放火等罪恶行径，人们因为恐惧而将此命名为“恶魔山脉”，而玛鲁斯一行人现在必须穿越它。

攻略要点

1 战斗开始时有盗贼朱利安（ジュリアン）和修女蕾娜（レナ）加入，由于遭到敌军追杀，两人必须火速往下方撤离。剑士那巴尔（ナバール）可用希达说得，他身上携带的必杀剑是好东西，省着点用。注意说得那巴尔时要小心埋伏在山崖旁边的敌弓箭手。

2 地图左侧的敌人可派奥古玛以及两位骑士去解决，如果不太放心的话可让利夫随行并携带上伤药。

3 主角访问地图中央偏下位置的村庄可以得到恶魔之斧（デビルアクス），虽然此斧性能很强，但若是“幸运”能力不高的角色使用则有可能受到诅咒而伤害到自己。

4 从下章开始会有出战整备画面，并且斗技场也会首次出现，想锻炼队伍的话记得多买上点回复杖。

宝物、事件情况

◆访问地图中央下方的村庄获得デビルアクス
◆过关后获得15000G

第四章　草原の战い

玛鲁斯率领的阿利提亚军经过苦战穿越恶魔山脉，来到了奥利尔安王国（オレルアン王国）国境内。要与奥利尔安军进行合流，除了将守卫在这片地域的敌人打倒外别无他法。在草原的另一边，传来了战马的嘶鸣，前方有一场残酷的战斗等待着玛鲁斯。

攻略要点

1 本关的敌人会从左右两边对我军形成夹攻之势，可兵分两路出击。注意在左边的敌骑士团里有蕾娜的哥哥玛奇斯（マチス）可以说得，不要失手杀掉了。

2 警惕敌盗贼破坏村庄，否则魔法系角色玛力克（マリク）无法加入。

3 敌BOSS手上持有对骑士有特效的武器“ナイトキラー”，我方骑士单位不可贸然上前。由于对方不会远程攻击，用玛力克的风魔法可以轻松将之打倒。

4 本关首次出现了斗技场，想要锻炼的同伴可要抓紧了。



▲斗技赌金的多少关系着对手的强弱，一般来说Normal模式下赌金在750G以下还是比较安全的。

宝物、事件情况

- 访问地图左下方的村庄可让魔法师玛力克加入
- 访问地图中央的村庄获得5000G
- 过关后得到银剑（ぎんの剑）

第五章 オレルアンの战士达

以大陆东北草原地带为领土的奥利尔安王国自建国以来就与阿卡尼亚王国关系比较密切。虽然其他各国被灭，奥利尔安王国也有一半以上国土被马凯多尼亚（マケドニア）所占领，但有着“草原之狼”外号之称的王弟哈丁（ハーディン）仍不肯屈服，继续勇敢地战斗着。阿卡尼亚圣王国的妮娜（ニーナ）王女投身于哈丁之下，发出打倒德鲁亚帝国的檄文已有数月了……在悲痛的呼喊中，遥相呼应的人几乎没有，在马凯多尼亚精锐军的面前，王国的命运也似乎快到了尽头……

攻略要点

1 以地图中央的两座桥为中心，派防御力高的角色抵御从左边攻来的敌大军，然后伺机消灭右上方的敌人，注意司祭温蒂鲁（ウェンデル）可以用玛鲁斯或玛力克说得，另外他也会自动向玛鲁斯靠拢。

2 本关第一次出现敌增援，具体位置是地图左上、中央两个砦，其中左上方是飞马（第13～17回合），中央是骑兵（第10～16回合），当BOSS被打倒后增援停止。

3 哈丁手下的两个弓骑士有着惊人的成长率，不过考虑到他俩登场时已经是高级职业，因此练不练全凭玩家意愿。

宝物、事件情况

- 访问地图上方的村庄获得火龙石

第六章 ファイアーエムブレム

将马凯多尼亚主力军击破的阿利提亚军，为了解放奥利尔安城而乘胜追击。奥利尔安城内放置着大量贵重的财宝，必须在落入敌人手里时将它们夺回来。“能打开宝箱的只有盗贼，但是我们的队伍里有这样的家伙吗？”不知道是谁发出了这样的疑问……

攻略要点

1 本关是第一个室内战关卡，首要任务是全数回收宝箱里的物品，注意即便是被敌方盗贼抢先开到宝箱，只要及时将其击倒也能获得道具。敌盗贼在获得物品后会全力往地图右上的通道撤退，实在来不及的情况下可以用传送杖派一名角色将路口堵住，确保万无一失。

2 一开始被关押在牢房里的盗贼里卡多（リカード）可以用玛鲁斯或朱利安去说得。

3 本关的BOSS依旧不会远程攻击，魔法系角色可以趁机多骗点经验值。本关过后可以从妮娜王女处得到火焰纹章（ファイアーエムブレム），玛鲁斯只要带着它也能像盗贼那样开启宝箱。

宝物、事件情况

- 按由上至下、由左至右的顺序，宝箱内依次可以获得的道具为：キルソード、アーマーキラー、リブロー、金块（小）、天使の衣

第六章外传 大战のはざまで

来自西方某村落的使者求见刚解放了奥利尔安的同盟军，因为当地有海贼趁战乱之机抢走了村民们的小孩，村民希望同盟军能出手相助。“不能让他们这样胡作非为。”玛鲁斯决定前往事发地讨伐海贼。

外传进入条件

- 队伍生存人数在15人或15人以下

攻略要点

1. 本关开始会有一部分敌人主动向我军攻过来，占领狭窄山道里的两个砦利用地形优势来消灭对方。剩余的敌人虽不会主动出击，但仔细观察后不难发现他们都可以一一引诱出来，战斗基本没有难度可言。

2. 玛鲁斯访问地图左上角村庄可让女剑士雅典娜（アテナ）加入，由于本关敌方并未配置盗贼，因此玩家也不必赶时间救村庄。



◀雅典娜的登场能力和成长率都不太尽如人意，如果不是特别有爱的话就让她坐板凳吧。

第七章　レフカンディの罠

将奥利尔安解放了的同盟军顺着中央公路继续南下，他们的目的地是阿卡尼亚的王都帕雷斯（パレス）。对于玛鲁斯军来说，利弗根迪峡谷（レフカンディの谷）无数的城砦以及守护它的龙骑士密涅鲁巴（ミネルバ）将军指挥下的马凯多尼亚白骑士团是最大的难关。利弗根迪峡谷作为进入阿卡尼亚王国惟一的入口，看来在这里进行一场激战是在所难免了。

攻略要点

1. 本关首次出现了飞龙骑士，其攻击力和移动力都比较优秀，要多加小心。玛力克的风魔法与弓箭手的弓矢是对付他们的利器。注意敌阵中的密涅鲁巴将军以及她的三个手下并不会主动向我方角色发起攻击，等到第六回合她们就会自动从地图上撤退。

2. 玛鲁斯访问地图右侧的村庄可以令龙人族角色巴努托（バヌトゥ）加入，之前在第五章取得的“火龙石”可以交由他使用。

3. 第6回合后，一旦玩家控制的角色进入地图下方区域（以中央的战场记录点为界线），那么从该回合开始直到第18回合结束，地图下方的4个砦中会同时出现4个敌骑兵增援，如果不想战斗太困难的话可以逐步占领这些砦。


◀差不多走到这个位置时敌援军就会出现了。

宝物、事件情况

◆访问地图右侧村庄可让龙人族角色巴努托加入

第八章　港町ワーレン

顺利进入阿卡尼亚的同盟军为了让疲惫的兵士进行休整而驻扎在著名的贸易港瓦伦（ワーレン），这个港镇由于向古鲁尼亚支付了巨额的税金而保持着自治的状态，而对于同盟军也非常友善。在这个四面被高山和大海包围、并有很多雇佣兵守护的港口里，兵士们都因为难得的修养机会而非常开心。然而，突然传来的敌袭号角就像是在讽刺众人愉悦的心情一般，古鲁尼亚骑士团在西边砦中集结并将瓦伦完全包围……

攻略要点

1. 本章地图开阔，敌人数量很多，由骑士、弓骑士和重铠组成的混合部队实力不容小视。由于敌BOSS身边并没有安排任何杂兵，因此利用传送杖可以快速实现过关，不过这样会损失大量经验值。

2. 一旦玩家控制的角色进入地图上方区域（以中央的战场记录点为界线），那么从该回合开始到32回合结束，在每回合开始之初会随机有5名敌增援出现在上方的砦中，推荐御敌位置为贸易港的山路口，因为与城镇相连，补给起来非常轻松，另外那狭长的山路也便于玩家作战。

3. 武器店中有玛鲁斯和希达的专用武器贩卖，不要错过，不过只能购买一把。另外，敌人打头阵的重铠里有个叫罗杰（ロジャー）的可以用希达说得。

宝物、事件情况

◆战斗开始时，港镇的守卫兵シーザ（希扎）和ラディ（拉蒂）自动加入我军。

第九章　ペラティの火龙

受到古鲁尼亚攻击的同盟军向东方的佩拉缇（ペラティ）王国逃去，这里是龙人族生活的领地，在很长时间内与外界他国几乎没有任何来往，对于同盟军踏入自己的领土，龙人族之王玛努（マヌー）异常愤怒，它决定让侵犯神圣领土佩拉缇的人都成为火龙族守护神的祭祀供品……

攻略要点

1. 本关敌方配备有两个盗贼，他们的目标是摧毁地图右上角的村庄以及盗取右侧神殿里的杀龙剑（ドラゴンソード），建议兵分两路，移动力高的单位向右前行保护设施不被破坏。
2. 战斗开始时地图中央的某个海贼拿着恶魔之斧，要特别留意，值得一提的是，在本作中敌人使用“恶魔系”武器终于变得和我方一样有一定几率受到诅咒而伤血了。



◀恶魔斧的威力非常高，如果我方僧侣角色被砍到，十有八九要Reset。

3. 从第6回合到第10回合，每隔两回合地图下方砦里会出现5名敌海贼增援，部分海贼手持战锤（ハンマー），我方重铠单位要留意。
4. BOSS玛努可以变身为火龙，用之前从宝箱里取得的杀龙剑可轻松将其击败。

宝物、事件情况

◆访问地图右上角村庄可让狙击手乔杰（ジョルジュ）加入
◆按由上至下、由左至右的顺序，宝箱内依次可以获得的道具为：金块（中）、女神の像、ドラゴンソード

战斗胜利后，密涅鲁巴公主的部下卡秋娅（カチュア）暗中来见玛鲁斯王子，她告知密涅鲁巴公主的部队计划叛变德鲁亚帝国。不过由于公主的妹妹玛利亚（マリア）被德鲁亚帝国捉住才无法下手，公主希望得到玛鲁斯王子的帮助去救出玛利亚。

第十章　プリンセス・ミネルバ

从卡秋娅那里获得情报和邀请后，玛鲁斯决定向关押着玛利亚的迪鲁要塞（ディール城）发起攻击。虽然在同盟军中有人怀疑这是个圈套，不过玛鲁斯却认为在之前利弗根迪峡谷中看见的那位温柔的女性密涅鲁巴，并不会向手下人所说的那样使用奸计。

攻略要点

1. 敌军的盗贼在一开始就能开启宝箱，之后会从南边脱离，玩家需要派一名机动力高的角色去截住对方的去路。
2. 敌人的飞行单位会从左右两个方向对我军形成夹击，不过带队的密涅鲁巴依旧不会主动对我军任何角色发起攻击，一旦让玛鲁斯说得地图中被关押的修女玛利亚，密涅鲁巴就会自动向玛鲁斯靠拢并发生对话，剧情之后自动加入。
3. 第6和第10回合，在地图的最右上角会出现两波敌增援，我军单位在战斗开始后最好全体往南方移动。
4. 位于地图中央偏上的敌勇者一定记得要打倒，从他身上可以获得第一个转职道具マスタ

宝物、事件情况

◆按由上至下、由左至右的顺序，宝箱内依次可以获得的道具为：サンダーソード、リブロー

第十一章　ノルダの市场

由玛鲁斯率领的同盟军在经过漫长的战斗后终于来到了妮娜王女的祖国阿卡尼亚，有“千年王宫”之称的王都帕利斯就在玛鲁斯眼前这座山的另一边。夺回被抢走的大量宝物以及释放被囚禁的众多兵士，玛鲁斯的长途旅程也快要达到一个目的了。

攻略要点

1. 在本关里敌方首次出现了投石车，其射程高达3~10格，我方的飞行单位要密切留意。顺带一提，其中一台投石车的操作者杰克（ジェイク）可用希达说得（必须要先访问地图右下角水池左边的民家）。

2 本关的敌人能力不强，且没有增援出现，玛鲁斯拜访地图右下角的村庄可以令女魔道士琳达（リンダ）加入。考虑到游戏后期只能使用魔法“星之光”来打倒加尼夫，因此玩家最好能重点培养一名魔法系角，这位琳达和之前加入的玛力克都是不错的人选。

宝物、事件情况

◆访问地图右下角村庄可让魔道士琳达加入

第十二章 アカネイア·パレス

大约在600年前，阿卡尼亚地方中的都市国家得到统一，从而诞生了阿卡尼亚圣王国。拿着由神托付的三件神器，建国国王阿多拉1世（アドラ1世）开始了统一大陆的战斗。从此以来，阿卡尼亚王国就被称呼为由神守护的国家“圣王国”，有着王家血统的人受到人们的尊敬。即使近年来6个国家相继独立也完全得靠于阿卡尼亚的援助，而玛鲁斯王子现在则要首次涉足这个伟大国家的王都帕利斯。

攻略要点

1 本关一开始要营救被关在牢狱里的5位同伴，按照如下图所示的方法站位就能将伤害降低到最小，我军回复单位记得带上远程加血杖为受困角色回复体力，主力单位则要尽快移动到牢房前消灭敌人，如果第5回合主力部队还未到位，那么牢房里的同伴性命难保。



◀僧侣靠上站，两位重铠靠右。

2 第3、5、7、9回合会在地图右侧会出现4批敌援军，每批由骑士×2、弓骑×1组成。

3 守卫在宝箱旁边的敌将军并不会主动出击，盗贼在开宝箱取道具时要小心埋伏在下方的狙击手。

4 过关后可以从妮娜王女那里得到阿卡尼亚王国三神器之一的圣弓帕鲁缇亚（パルティア）。

宝物、事件情况

◆按由上至下、由左至右的顺序，宝箱内依次可以获得的道具为：マスターブルフ、金块（大）、术书、ぎんの剑、ドラゴンランス、ブーツ

第十二章外传 里切りの持つ价值は

在将王都帕利斯夺回后，同盟军趁盛追击，将阿卡尼亚大部分旧领土成功收复。不过并非所有的收复工作都进行得一帆风顺，在阿卡尼亚西方、由古鲁尼亚名将霍鲁斯（ホルス）镇守的地域依然抗拒着同盟军的归复工作。深知对方绝对忠诚于帝国的妮娜王女除了拜托玛鲁斯王子前往讨伐外并无他法……

外传进入条件

◆队伍生存人数在15人或15人以下

攻略要点

1 本关敌人实力不强，并且分散得很开，因此难度并不高。地图中央的霍鲁斯将军可用玛鲁斯与其对话，不过对方并不会在此时加入，只有当我军制压城堡时他还生存，那么在过关后才会成为同伴。

2 从第8回合起到第18回合结束，在这段时期的偶数回合内，地图两侧的砦里会陆续出现敌方增援，每批增援由海贼×3、骑士×1组成。

宝物、事件情况

◆访问地图右上角村庄获得魔法书ブリザー
◆访问地图右侧村庄获得必杀枪（キラーランス）

第十三章 グルニアの木马队

就在玛鲁斯等人急速前往阿利提亚的途中，古鲁尼亚的巨型战车部队突然出现在他们面前。这是一支被称呼为“古鲁尼亚木马队”的恐怖部队，巨大战车沉重的移动声让人感觉很压抑，面对这样强大的敌人，玛鲁斯军是否能顺利过关呢？

攻略要点

1 本关的三条通路都有敌投石车把守，可以考虑集中优势兵力先将上下两端的投石车消

灭，此时传送杖可以派上大用场。

2 回复单位记得拿上远程回复杖及时为受伤的同伴进行治疗。

3 地图中央的勇者阿斯托利亚（アストリア）可用米迪亚（ミディア）说得；玛鲁斯访问地图中央村庄可让投石车驾驶者贝克（ベック）加入，他初始装备着对投石车有特效的武器“サンダーボルト”。



◀サンダーボルト可以秒杀对方的投石车。

宝物、事件情况

◆访问地图中央村庄投石车驾驶者贝克加入

第十四章　悲しみの大地・グラ

古拉（グラ）自古以来就与阿利提亚属于同盟关系，不过在与古鲁尼亚战斗时却突然投靠对方变成敌人，从背后受到奇袭的阿里提亚军因此而全灭，国王柯内利亚斯（コーネリアス）与神剑法尔希昂（ファルシオン）一起消失在古拉。在这段悲惨记忆的数年之后，玛鲁斯终于来到了当初迫死自己父亲的吉奥鲁（ジオル）据守的古拉城。

攻略要点

1 派出盗贼或使用“はね桥のカギ”将队伍初始出现位置下方的吊桥放下，这样不仅能缩短行军路线，还能避免遭到左侧弓箭手的猛烈狙击。

2 第5回合，密涅鲁巴的两个手下卡秋娅（カチュア）和帕欧拉（パオラ）会出现在地图的左侧，用玛鲁斯说得其中一个后，另外一个也会在下回合自动与玛鲁斯对话并加入。之后从第8回合到第15回合，在卡秋娅和帕欧拉的出现位置都会有2个敌飞马增援。

3 本关右下角的宝箱中有贵重道具半价卡（シルバーカード），在谨防被敌人盗贼夺取的同时还要小心埋伏在房间门后的狙击手，太过大意的话开宝箱的角色会比较危险。

宝物、事件情况

◆访问地图左上角村庄可获得魔法书トロン
◆按由上至下、由左至右的顺序，宝箱内依次可以获得的道具为：シルバーカード、金块（小）

战斗胜利后，玛鲁斯并未在古拉城中找到父亲遗落的神剑法尔希昂，此时有消息传来，卡达因的魔王加尼夫（ガーネフ）已将神剑带走，这是能打倒暗黑龙梅迪乌斯（メディウス）的惟一武器，玛鲁斯必须将其夺回，为此他们马不停蹄地前往加尼夫所在的魔道都市卡达因（魔道の国カダイン）。

第十五章　魔道の国カダイン

魔道都市卡达因是受到魔王加尼夫支配的区域，这里是魔道士们的圣域，一旦被他们咏唱了咒文，即便是勇士也无法保护好自己的身体。一个又一个的勇敢兵士相继倒下，卡达因……这真是一个受到暗黑诅咒的沙漠之都……

攻略要点

1 手持恶灵魔法（マフー）的加尼夫在本关是无法打倒的，因为有暗黑之力的庇护，致使我方任何攻击都对他无效。给魔防高的单位，如司祭、飞马等使用圣水或附加魔法盾去抵御他的攻击，这样坚持到第6回合敌方行动结束后，加尼夫就会自行从地图上撤退。



◀用高魔防的单位加上圣水，甚至能将对方的伤害压到0。

2 本关的地形多以沙漠为主，除开飞行单位和魔法单位外，其余角色的移动力都会受到影响。考虑到敌方角色几乎都会使用间接攻击，我方单位应该配上远程武器方便反击。

3 敌BOSS会使用3～10格的远程魔法攻击，不过攻击力并不算高，一旦近身后就可以随意虐待了。

4 商店里有不错的武器和高级魔法贩卖，前往购买时记得带上半价卡。

宝物、事件情况

◆按由上至下、由左至右的顺序，宝箱内依次可以获得的道具为：力のしずく、魔よけ

战斗胜利后玛鲁斯因加尼夫逃脱、未能取回神剑法尔希昂而感到沮丧，此时大贤者贾托（ガトー）通过心灵术与玛鲁斯对话，原来加尼夫是他的弟子，但那家伙偷走贾托手中的恶灵魔法后就失踪了。想要打倒对方，玛鲁斯需要去寻找“光之珠”和“星之珠”，有了这两样道具就能合成破除恶灵魔法特效的“星之光”……

第十六章　アリティアの战い

因为加尼夫的暗黑魔法，玛鲁斯王子遭到惨败。重整旗鼓后，玛鲁斯暂且放下加尼夫之事，为了夺回怀念已久的祖国阿利提亚而挥师南行。阿利提亚王国原本是个受丰足的水和草木恩赐的美丽国家。不过自从被德鲁亚占领后，国家荒废，人民遭受长期的苦难。然而现在，玛鲁斯军的到来让人民看到了期待已久的解放之日。

攻略要点

1 本关的地图很大，建议兵分两路行进，左侧多以移动力高的骑兵单位为主，右侧则派上实力更优秀的步兵部队。两支队伍边前进边消灭途中的敌人，最终在斗技场下方的路口汇合。

2 地图左侧有两座村庄，访问左边一个可令圣骑士阿兰（アラン）加入；访问右边一个则是收编勇者撒姆森（サムソン），两者二选其一，注意敌人的盗贼在第4回合行动时就能破坏村庄。另外，地图右下角房间里的突击者切尼（チェイニー）可以用玛鲁斯说得。

3 从第10回合开始到第20回合结束，地图左上侧和BOSS前方的砦里会不定期出现6名敌增援，由骑士×3、弓骑士×2、重铠×1组成。

4 武器店里有希达的专用枪出售，不要错过。

宝物、事件情况

◆无

第十七章　スターロード・マルス

击败了霍萨多骑士团的同盟军趁势一口气将阿利提亚的多数领土制压。现在剩余的只有在阿利提亚城里由魔龙莫泽斯（モーゼス）带领的残余部队。莫泽斯代替古鲁尼亚名将卡缪（カミュ）取得了占领军的指挥权，在他当任期间杀害了许多无辜的平民，是个残忍的男子。现在，玛鲁斯就要和这可憎的魔头碰面了。

攻略要点

1 首先要保护宝箱内的道具，在通往宝箱房间的路上会遭遇敌方由弓手、魔道士、龙人族等兵种组成的混合部队，难度可想而知。最理想的方案是利用传送杖迅速击杀敌盗贼并层层诱敌，将每回合内受到的伤害压到最低。

2 当玩家打开右侧的房门后，在接下来的12回合内，每回合都会有2名敌增援出现在地图右上角。

3 站在地图右侧墙壁边的某司祭身上带有会员卡（メンバーカード），一定不能错过。而本关就有秘密商店，具体位置就是BOSS王座后的空地处，可参考下图。



4 魔法攻击对敌BOSS莫泽斯无效，推荐让能力高的角色带上杀龙系武器前去挑战。

宝物、事件情况

◆按由上至下、由左至右的顺序，宝箱内依次可以获得的道具为：ワープ、キラーボウ、デビルソード、マスターブルフ、ぎんの斧、秘传の书、龙の盾

秘密商店贩卖道具一览

商品	价格
キルソード	1500G
ドラゴンソード	1200G
キラーランス	1800G
ドラゴンランス	1350G
キラーアクス	1400G
ポールアクス	1050G
キラーボウ	1600G
ロングボウ	2000G



第十七章外传 マクロニソスの城

归还祖国的玛鲁斯王子向北方的玛克罗尼索斯城（マクロニソスの城）进军，这里是当初阿利提亚被德鲁亚攻陷时对方的物资补给据点。得知同盟军即将发起进攻，德鲁亚帝国方面也着手准备好了防卫战。

外传进入条件

◆队伍生存人数在15人或15人以下

攻略要点

1 本关有很多房门以及宝箱需要开启，务必派出盗贼。

2 第10、14、18回合，在我军初始出现位置的后方会有敌增援，每批为圣骑士×3。

3 敌魔法师艾奇尔（エッツエル）在过关时依旧生存的话就会加入我军，由于他并不会主动攻击我方角色，因此收编难度并不高。

宝物、事件情况

◆按由上至下、由左至右的顺序，宝箱内依次可以获得的道具为：ロングボウ、ワープ、ポールアクス、倭刀、ウイングスピア

第十八章 グルニア黑骑士团

为了得到大贤者贾托要求的"光之珠"和"星之珠"，玛鲁斯军着手向位于卡希米亚（カシミア）的拉曼神殿（ラーマン神殿）出发。但是，阻挡在他们面前的是古鲁尼亚的精锐部队"黑骑士团"，一场壮绝的战斗卡希米亚海峡中拉开了帷幕……

攻略要点

1 本关是一场渡河战，可以用防御力高的骑士角色在桥上开路，然后全军南行。由于敌军的每个小队里都夹杂着弓骑士，因此我军飞行单位要格外小心。

2 第6回合，飞马三姐妹的最后一人艾斯特（エスト）出现在地图左端，她会主动靠拢玛鲁斯并对话，剧情之后加入。艾斯特身上携带着阿卡尼亚王国三神器之一的奇迹之剑（メリクルの剑）。

3 第8回合到16回合，在地图左下角的砦里出现敌增援，由圣骑士×2、骑士×1、弓骑士×1组成；第14回合到18回合，两桥中央的砦里会出现敌圣骑士增援，小心腹背受到夹击。

宝物、事件情况

◆打倒敌BOSS后可以获得转职道具マスタープルフ。

第十九章 マムクート・プリンセス

玛鲁斯与企图阻止他们的古鲁尼亚黑骑士团展开了激烈战斗，但是这个有着世界最强骑士团之称的团队现在已经没有了昔日的光荣，在士气高昂的玛鲁斯军面前，他们败阵下来。然后在拉曼神殿，在这个沉睡着古代秘宝的龙之神殿中，另一个故事悄然开始了……

攻略要点

1 难度非常低的一关，记得派盗贼出战开门以及回收宝物。星、光、大地三种宝珠都能在本关中获得，其中最宝贵的星之珠（携带者武器耐久度不减）位于最上方的宝箱中，因此战斗开始后主力部队应全力往上冲以保证其不落入对方盗贼之手。

2 敌人王座上的龙人族公主奇琪（チキ）可用巴努托说得，不过一旦让她加入，并且未在24章之前的战斗中让她死亡的话，那么24章的外传就无法进入了。

宝物、事件情况

◆按由上至下、由左至右的顺序，宝箱内依次可以获得的道具为：星のオーブ、はやての羽、大地のオーブ、天使の衣、金块（特大）、ボルガノン、圣水、精灵の粉

第二十章 ブラックナイト・カミユ

古鲁尼亚王国是由解放战争三英雄之一的奥多维将军（オードウィン）所兴起的骑士王国。建国以来就以强大的骑士团为背景令邻近的未开发部落服从，近而逐步成为大陆数一数二的强国。但是现任国王鲁依（ルイ）非常懦弱，因为害怕梅迪乌斯的力量而与德鲁亚帝国结成同盟。接连败于同盟军让国王鲁依病倒，以勇猛见称的古鲁尼亚王国似乎迎来了灭亡的那一刻……

攻略要点

1 本章是与古鲁尼亚王国之间的最终战。进军路线有两条，一是接通吊桥从正面迎敌；二是从西边绕行对敌人后方进行突袭。其中前者对自军的总体战力要求更高，玩家可根据具体情况进行选择。另外，敌人王城旁边的投石车攻击力非常高，要留意。

2 敌阵中手持圣枪格拉迪乌斯（グラディウス）的黑骑士卡缪是个强劲的对手，如果对自己培养的剑士角色有足够信心的话可以拿上奇迹之剑上前单挑。



▲与卡缪交战前会有剧情发生，虽然知道自己祖国的侵略行为是错误的，但因为骑士的忠诚之心，他必须与玛鲁斯一战。

3 第7、9、10回合，在地图西北方向的各个砦中会出现敌骑兵增援数名。除此之外，镇守王座的敌BOSS罗伦斯（ロレンス）将军可以用玛鲁斯或希达说得。

宝物、事件情况

◆访问地图左下角村庄获得修理杖（ハマーン）

第二十章外传 炎の洞窟

击败了卡缪率领的古鲁尼亚黑骑士团后，同盟军继续向古鲁尼亚王国东方的山脉进军以剿灭对方在那里的残存势力。

外传进入条件

◆队伍生存人数在15人或15人以下

攻略要点

1 敌人的骑兵部队在战斗开始之初就会从左右两边向我军袭来，建议兵分两路进行迎击。敌军中的龙人族用魔法或杀龙系武器去对付。

2 地图右上角的战士尤米鲁（ユミル）可用玛鲁斯前去说得，这样他会在本章结束后加入。

宝物、事件情况

◆按由上至下、由左至右的顺序，宝箱内依次可以获得的道具为：ポールアクス、ロングボウ、倭刀、キラーアクス、キラーボウ、キラーランス

第二十一章 决战マケドニア

剿灭古鲁尼亚的残党后，同盟军到达了马凯多尼亚王国的国境内，这个王国有许多骁勇善战的龙骑士团，大量的兵砦里不知隐藏着多少兵力，玛鲁斯他们究竟能否成功突破对方的国境防卫线呢？

攻略要点

1 本关要在广阔的地图中迎战敌人大量的飞行部队，注意除地图中央的圣骑士和将军部队外，其余单位都会主动出击，我军可以分散开来迎敌。

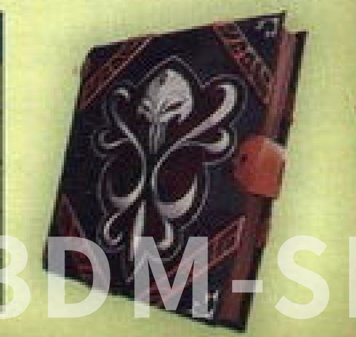
2 第5回合，地图最顶端的砦里会出现本章惟一的一批敌增援。

3 地图右上角群山里的一块平地是秘密商店的入口，这里能购买到一些增长能力的道具，大概是为了避免玩家“灌”出一群超人，本次每种能力道具限买3个。



秘密商店贩卖道具一览

商品	价格
力のしずく	2500
精灵の粉	2500
秘传の书	2500
はやての羽	2500
女神の像	2500



第二十二章　天空を驱ける骑士

马凯多尼亚是密涅鲁巴和玛利亚的祖国，这里以盛产飞龙和广为人知的和平丰足而闻名大陆。不过充满野心的王子米歇尔（ミシエイル）不顾妹妹们的反对而协助德鲁亚帝国。由他率领的马凯多尼亚龙骑士团向很多国家进行攻击，令人们陷入恐慌之中。现在，他率领着覆盖天空的大军，要和同盟军决一死战……

攻略要点

1 马凯多尼亚城内的部分敌人会主动出击，先利用右侧狭窄的通道以及森林等地形来御敌，之后采用诱敌战术来逐步消灭城内剩余的敌人。

2 地图右上角的村庄一定要谨防被敌盗贼破坏（对方第6回合即可到达村庄），让玛鲁斯带着星之珠和光之珠去访问就能见到大贤者贾托，他会将两样道具合成为星之光魔法（スターライト），之后星之珠、光之珠消失。

3 从第8回合开始到14回合结束，马凯多尼亚王城内的砦里会有敌增援出现。另外，敌BOSS米歇尔身上的“アイオテの盾”可以免除弓箭对他的特效。

宝物、事件情况

◆访问地图右上角村庄获得魔法スターライト

大地之珠，没有受到伤害的就是真身。打倒加尼夫后夺回神剑法尔希昂（打倒假加尼夫时得到钢剑），如果之前没能得到星之光魔法，那么这里就要全力打倒王座上的司祭，然后制压直接过关（注意进入24章外传的条件之一就是没有在本话夺回法尔希昂）。过关后玛鲁斯的姐姐、王女艾利斯加入，职业为修女。

3 第7回合，敌王座附近会出现敌增援，由司祭×2、魔道士×2组成。

4 敌BOSS身后的门其实是秘密商店的入口，这次可以购买到转职道具マスタープルフ，不过和之前一样，最多只能购买3个。



宝物、事件情况

◆按由上至下、由左至右的顺序，宝箱内依次可以获得的道具为：金块（小）、まよけ

秘密商店贩卖道具一览

商品	价格
マスタープルフ	2500

第二十三章　悪の司祭ガーネフ

玛鲁斯他们借助大贤者贾托的强力转移魔法来到了古代都市迪贝（テーベ），这个曾经以高度文明而自傲的城镇，现在已经变得一片死寂、毫无生机……暗黑司祭加尼夫就在那高耸入云的迪贝之塔里，玛鲁斯是否能夺回神剑法尔希昂以及被加尼夫带走的姐姐艾利斯呢……

攻略要点

1 本关的敌单位多是魔法系角色，并且有多位会使用超远程魔法，我军一些魔防低的单位最好能带着圣水出场。

2 加尼夫有三个分身，其中真身是哪个完全是随机的，这里提供两种判断真身的依据，一是与真正的加尼夫交战时会有对话；二是使用

第二十四章　マムクートの王国

德鲁亚，一个充满着神秘色彩的龙人族王国，阿卡尼亚大陆受到战乱的破坏、无数的悲剧不断发生，这一切的一切都是梅迪乌斯在这里复活而开始的。不过，随着时间的流逝，梅迪乌斯以龙人族支配世界的野心已经到了崩天的尽头。如今，玛鲁斯他们的漫长旅程也终于快要结束了。

攻略要点

1 本关敌军数量庞大，推荐迅速过关。敌BOSS王座就在我军初始出现位置的下方，只需强行翻山过去就行，飞行单位甚至在第一回合就能攻击到BOSS，如果能力够强，使用龙枪（ドラゴンランス）一回合就能干掉对方。

2 从第8回合开始到第50回合结束，地图下方

的四个砦以及BOSS身边的两个砦里都会出现敌增援，增援间隔2～3回合不等，将战斗拖得太久对玩家极为不利。

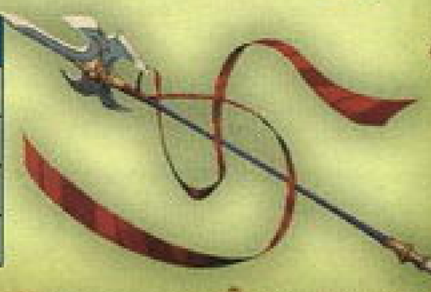
3 地图中宝箱里放置的是能复活同伴的魔杖オーム（艾利斯专用），采用快速过关战术时在制压城门之前将盗贼传送过去取得即可。

4 地图最左下一格，即高山中的那块平地是秘密商店的入口，里面可以买到能力提升道具。



秘密商店贩卖道具一览

商品	价格
龙の盾	2500
魔よけ	2500
天使の衣	2500
术书	2500



第二十四章外传 异界の塔

没有收到神龙族少女、也没有夺回神剑法尔希昂的玛鲁斯只能按照大贤者贾托的指示前往神秘的闭锁空间。贾托告之神龙族少女并没有死，玛鲁斯只要通过空间守卫者的试炼就能在一口石棺中找到沉睡的她。“神秘空间中到底有什么呢？”玛鲁斯心中充满了不安……

外传进入条件

◆19章末让奇琪加入或加入后死亡
◆23章末能取得神剑法尔希昂

攻略要点

1 本关的地形与《封印之剑》里第16章外传“至高之光”的地形非常相似，地图两侧守卫宝箱的司祭会使用超远程魔法攻击，为了及时为同伴回复HP，远程回复杖切勿忘记。

2 地图中有几个拿魔龙石的龙人族敌人，注意魔法攻击无法对其造成伤害。

3 战斗胜利后神龙少女那基（ナギ）加入，同时玛鲁斯获得神剑法尔希昂。注意这把法尔希昂实际上是弱化版，相比打倒加尼夫获得的那把威力下降了5、命中下降了10、重量上升2。

宝物、事件情况

◆按由上至下、由左至右的顺序，宝箱内依次可以获得的道具为：エクスカリバー、オーラ

终章 选ばれし者たち

在无数激战之后，同盟军终于到达了德鲁亚城，将城堡包围后，玛鲁斯他们便通过4个开放的大门向城内突入。不过这实际上是梅迪乌斯将同盟军分散而设置的陷阱。赌上性命的最后之战、被挑选的勇士们的命运之战，现在正式开始了。

攻略要点

1 如果没有进入24章外传，那么在本章开始时大贤者贾托加入；反之则是神龙少女那基加入。

2 战斗开始之初，我方单位被分隔在左上、右上、左下和中下4个区域，编成时应注意各个队伍里人员实力的平均。被分配在左上区域的队员要在第一时间内消灭下方的投石车，它对我方回复系角色是绝大的威胁。

3 地图中的城门会在地第3、5、6、11回合自动关闭，可以考虑带上门钥匙以备不时之需。另外，从第6回合起到第22回合结束，在地图的右下角砦有敌增援出现，增援间隔回合数在2～3不等。

4 神剑法尔希昂和神龙石都能克制最终BOSS梅迪乌斯，另外三神器也能对对方造成不错的伤害。实际上Normal模式下最终BOSS战的难度没有FC原版高。



宝物、事件情况

◆无

在暗黑地龙梅迪乌斯被消灭的同时，德鲁亚帝国也一并消失在黑暗之中。长时间的阿卡尼亚战乱，现在终于迎来了终结的时刻。被黑暗包围的阿卡尼亚大陆再次回复光明，而玛鲁斯他们漫长的旅程现在也终于可以结束了……

本作的故事发生在前作《空之轨迹SC》的半年之后，名义上为“《英雄传说 空之轨迹》系列”的正统续作。游戏系统方面继承了前两作，但从游戏的剧情和构成方式的角度来说，本作其实更偏向于Fandisc的范畴。对于玩过前两作的玩家来说是剧情各方面的补完，对于新玩家来说，还是先把前两作通关再来体验本作的魅力吧。

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 qyqgpower 编 雷伊 美编 咕噜

英雄伝説 空の軌跡 the 3rd

推荐度 A

英雄传说 空之轨迹 the 3rd			
英雄传说 空の轨迹 the 3rd			
PSP Falcom	RPG	2008年7月24日	日版
1人	5040日元	无对应周边	

基本系统介绍



操作方法（默认设置下）

十字键／滑杆	跑动（按住○切换为走动）／选择项目
L/R	旋转视角／翻页
○	确定／会话／调查／放大地图
×	取消／快速跳过对话
□	显示地名／战斗时显示敌人资料
△	快捷功能键，配合方向键和LR键使用
	一般状态时：左为星杯手帐、上为料理手帐、右为魔兽手帐、下为使用方石、L为队伍编成、R为设定支援能力
	战斗时：发动S战技，左上右下分别对应从左到右数4个角色
	结晶回路装备菜单时：L为卸下所有结晶回路、R为将当前回路替换为同类更高级别的
START	打开主菜单／跳过动画
SELECT	切换小地图大小／战斗时开关角色语音



追加要素

与前两作的PSP版一样，本作相对于PC版也有不少的追加和修正的要素：

1.部分剧情被改动（星之扉15）
2.对部分BOSS强度进行了调整
3.继承SC存档后根据前作游击士等级而获得的道具与PC版不同
4.部分角色追加了语音
5.结晶回路装备菜单追加了快捷功能
6.追加了新的结晶回路，分别为：
刻耀珠（驱动3）
魔境：逃跑次数300以上，最终话时在回复泉水处得到
神镜：战斗次数300次以上，逃跑次数0，最终话时在回复泉水处得到
注意，魔境和神镜在一周目内只能获得其中一个
7.问答游戏追加了“マニアック”难度，奖励为“刻耀珠”
8.对大部分角色的招式性能进行了调整
9.可跳过Sクラフト的演出
10.追加了部分装备
11.跳过扉剧情的功能，注意跳过后将无法获得奖励

继承前作记录

开始新游戏后会询问是否读取前作记录，读取前作通关记录后在特定地点根据前作游击士等级不同可获得不同道具：

A级游击士：各种セピス×200＋太阳の刻印＋月の刻印

B或B+级游击士：各种セピス×200＋月の刻印

C+及以下游击士：各种セピス×200

主菜单

按下START打开主菜单，包括以下项目：

Status：状态，显示角色状态数值、习得技能、所持金、游戏时间等。

Equip：装备，在这里更换角色装备。

Orbment：导力器设定，在这里装备、更换结晶回路，查看、使用导力魔法等，详见后述。

Items：道具，使用道具，阅读书本等。

Tactics：战术，设定队列和S战技。

Option：选项，在这里调整一些游戏设定。

Files：包括保存、读取、删除存档，回到标题画面。

方石

这是本作的最关键道具。流程中随时都要用到。方石主要提供三个功能，传送、队伍编成和远程技能。其中又以传送最为实用，可以随时传送到已经调查过的记忆之门和石碑处。

魔兽手帐

也就是怪物图鉴。魔兽的详细情报会根据遇到过、打倒过、装备了“情报”结晶回路打倒过这三种情况而有所区别，只有最后那种情况才能得到完整的魔兽情报。

料理

本作的料理系统基本和前作一样，包括大皿料理（制作后当场食用，全体效果）、携带食料（制作后成为道具，可在任意时候食用）和攻击食料（在战斗中扔向敌人造成伤害和特殊效果）三种。作为料理的本分，实惠的回复效果依然健在，活用料理得到的效果可比道具好多了。本作由于没有了普通的城镇概念，所有的料理都是从宝箱或者扉剧情的报酬中得到。习得后可以在料理手帐中消费食材来制作料理。

扉系统

本作取消了前两作的任务系统（主角并不是游击士，自然也不会有游击士那样的任务系统），取而代之的是迷宫中的扉系统。扉分为三种：月之扉为长篇故事，星之扉为短篇故事，太阳之扉为迷你游戏。

这些故事是本作对“《空之轨迹》系列”剧情的最大补完，而完成相应的章节也会得到奖励。门分布在地图的各个位置，且需要满足特定条件才能进入。因为有很多只需要观看剧情就可以获得奖励的门，在满足条件后建议立即前往发展剧情。



商店和设施画面

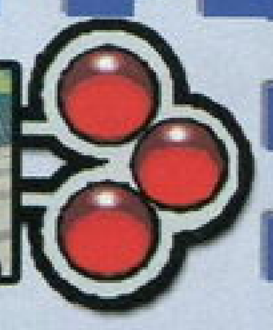
本系列中战斗不会直接得到金钱ミラ，买东西需要的钱除了扉任务的奖励之外就要用战斗中得到的セピス来换取。在石碑的商店画面可以换金。

结晶回路（クオーツ）和导力魔法（オーバルアーツ）系统

战斗胜利后得到各属性的セピス可在石碑处合成各种结晶回路。游戏中也存在很多需要特殊拿法、不能通过合成得到的结晶回路。

导力器由结晶槽和连接线路组成，白色结晶槽可以放入任意属性的结晶回路，而其他颜色就只能由放入对应属性的结晶回路（茶色地、蓝色水、红色火、绿色风、黑色时、金色空，银色幻）。本作初期所有角色的结晶槽都已经开封，而且有相当的等级，在游戏初期金钱紧张的时候就别花冤枉钱去升级了。把结晶回路装备到结晶槽中能提升角色能力，增加附加能力。从中心结晶槽出发的线路越长，能设定在一起的结晶回路越多，就能组合成越高级的导力魔法。因此，像奥利皮埃、库洛泽这样的单线角色就能配出非常高级的魔法。本作和SC一样，连接线路有不同颜色标明，非常明显。导力魔法有地、水、火、风、时、空、幻七种属性。由于本作增加了上位属性（时、空、幻）的弱点，在战斗中使用敌人弱点属性的魔法是非常必要的手段。

战斗系统详解



在大地图上与敌人相遇即会进入战斗，正面相遇根据各角色的SPD（速度）来决定行动顺序，从敌人背后进入战斗是我方先制，被敌人撞到背后则反之。注意地图上的敌人到一定距离之内才能观察到，装备带有"鹰目"功能的结晶回路不仅可以增加视野，还会在小地图上增加显示敌人位置的红点，非常实用。本游戏的敌人往往带有各种特性，如果能根据弱点、特性来进行攻击则能事半功倍、所以装备"天眼"等带有情报功能的结晶回路后，在战斗中多用□键查看敌人资料是非常重要的一点。

有时根据剧情会有NPC角色来参加战斗，NPC角色玩家无法控制，轮到行动时会自动行动，如果NPC角色死亡的话就会立即Game Over，战斗中危险的话注意回复，战斗结束后NPC角色HP自动全回复。

本作采用的AT战斗系统根据角色采取的行动和SPD值来决定行动顺序，左边有AT条指示我方和敌方的行动顺序，头像的右边会有奖励图标出现，在此时行动就会产生相应的奖励效果：

10 50	HP回复10%、50%。
10 50	EP回复10%、50%。
10 50	CP回复10、50。
!	Critical 攻击、魔法和回复的效果1.5倍。
10 50	攻击和魔法产生的伤害增加10%、50%。
	Sepith。被攻击者会掉落セピス。

本作新增了5个全新的状态图标，产生的效果大多非常强力：

	Death。攻击附加即死效果，对范围类和全体攻击均有效（魔法不会附带此效果）。但当角色装备有防即死装备或敌人有即死无效的能力时，此效果无效。
	Vanish。此状态被物理攻击击中的角色将从战斗中消失几个回合。将敌人全部消失算战斗胜利（但不会得到经验值、道具和セピス），反之当然就Game Over了。注意我方角色被消失时EP会减为0。
	Guard。在此状态下进行的攻击将被对方完全防御，这是个不利效果。不知为什么，这状态往往出现在我方角色行动时。
	Rush。此次行动完毕后，可以立即进行下一次行动。对咏唱、蓄力来说也就是立即发动。
	Item。在此状态击破敌人时一定会掉落道具。

注意点是，Critical、Sepith、Death和Vanish会对自爆时产生的伤害起作用，攻击时当心自己被卷入。

战斗指令

攻击：进行通常攻击，如果指定的目标距离大于角色的移动力＋射程，那么就只进行移动。

移动：移动到指定位置待机，能比较快地轮到下一次行动，可用来回避敌人的一些范围攻击。

アーツ：使用导力魔法，选择魔法后要选择目标或者释放地点，注意魔法需要经过驱动（咏唱）时间后才能发动，可在AT顺序中看到实际发动的时机。

クラフト：战技，每个角色都有各自不同、个性鲜明的战技，所以不仅有攻击性的，也有辅助和回复性的战技。发动战技需要消费CP，CP在战斗中进行攻击、受到伤害就会慢慢积累。当CP在100以上时就可以使用S战技，消费全部的CP，在CP200时使用将发挥最大的威力（如果不是攻击性的S战技，则辅助效果会大幅度强化），也就是所谓的超必杀技，在BOSS战和对特定敌人来说是非常有效的攻击手段。

道具：使用回复道具和料理道具。

退却：逃跑。

S战技（Sブレイク）

S战技需要在战术菜单中预先设定。CP在100以上时可以随时发动，直接插入当前的行动顺序。具有防止敌人得到有利奖励、自己抢先得到有利奖励造成巨大伤害、抢先消灭敌人等许多非常实用的作用。发动S战技的方法见操作说明里提到的快捷方式，也可以用方向键左右选择角色按○来发动。



连锁战技（チェインクラフト）

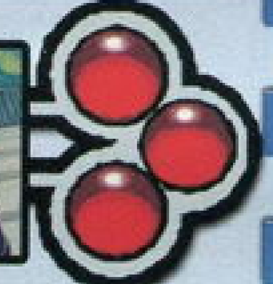
连锁战技，是一种可2～4人一起发动的战技，越在后面发动的角色能得到越多的补正效果，消耗越多的CP，因此在最后选择攻击力较强的角色能造成更大的伤害。发动时敌人必须在参加的所有同伴的射程内，AT奖励只计算初始发动者回合的效果，例如初始发动者回合是Critical奖励，那么连锁战技中全员都将是1.5倍效果。虽然连锁战技的攻击力较高，但会消耗所有参与者的行动机会，BOSS战时慎用。

	第一人	第二人	第三人	第四人
必要CP	20	30	40	50
攻击力	×1.0	×1.1	×1.2	×1.3
攻击范围	无加成	+1	+2	+3

远程技能（リモートアビリティ）

本作可使用的角色数量达到了16人之多，但同时上场的只有4人。剩下的板凳角色们就没有任何用武之地了吗？当然不是。远程技能系统可以选择一名不参加战斗的角色，产生各种支援效果。根据所选择的角色不同，其支援效果也不一样。



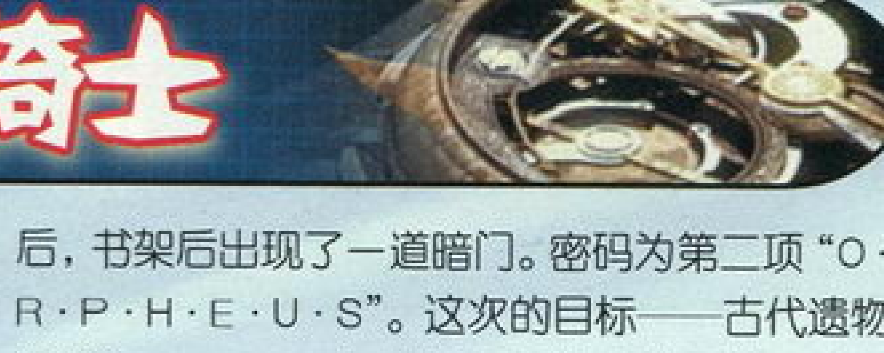


剧情攻略



离浮游都市“里贝尔方舟”的崩坏已经过去了半年的时间。正当莱茵福尔特公司的“卢西塔尼亚”号豪华飞行客船即将开始处女航的时候，熙熙攘攘的现场出现了一位绿发青年的身影。他的名字是凯文·格拉哈姆（ケビン·グラハム），作为一名七耀教会神父的同时，他也是隶属于教会下负责古代遗物的调查、回收和关联事件的处理的组织——“星杯骑士团”的一名骑士。夕阳西照，“卢西塔尼亚”号缓缓启航，伴随着它一同开始的是一段新的冒险旅程。

第零话 星杯骑士





在莱茵福尔特集团董事赫尔曼·孔拉特的一番演说之后，凯文也开始了本次任务的正式行动。向南前往二层。走出大厅前，凯文感觉到似乎被什么人盯上了。周围的房间内有宝箱，可以回收到一些回复道具。图书室可以读到小说《カーネリア》的全集。到达二层后向西经过外层来到孔拉特的私人房间。调查东侧的花瓶、办公桌、西南侧的花盆，地毯的西北角落（不要按下沙发后的按钮，否则会初始化其他所有按钮）后，书架后出现了一道暗门。密码为第二项“O·R·P·H·E·U·S”。这次的目标——古代遗物“愚者のロケット”出现在了凯文的面前。这是件只要持有它，就能让别人对自己的谎话信以为真的可怕道具。当凯文拿起它时，警报理所当然响了起来。凯文轻松击破了连导力炮的直击都能承受的防盗门，与门外赶来的护卫发生了战斗。杂兵的能力非常差，不值一提。原路返回的路上会遇到多次战斗，同样没有难度。回到大厅，抓获孔拉特后，凯文砸破大厅的玻璃成功脱离了现场。正当佣兵和乘客们目瞪口呆之际，一位神秘人物的出现印证了凯文刚才的感觉。

在飞行艇上，凯文接到了骑士团总长塞尔纳特（セルナート）的指令：前往グランセル大圣堂地下进行一次回收任务，同时还会有一名新人从骑士参加此任务。当天下午，凯文已经在前往グランセル的国际定期船上了。与多罗西聊完

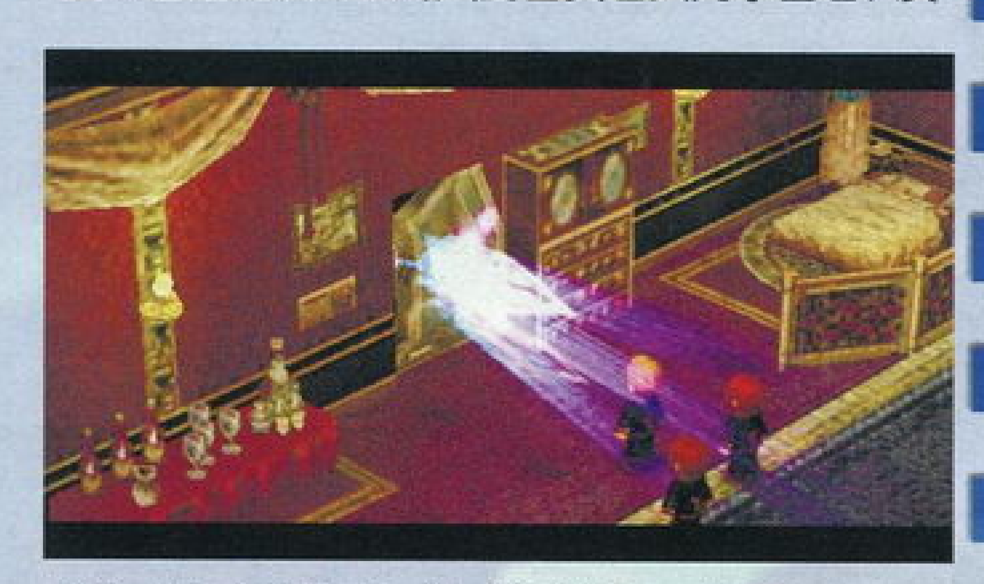


后，自由行动时与所有乘客都对话一次，就到达了目的地。

下船后，奈尔前来接走了多罗西。来迎接凯文的是西德中佐，两人前往大圣堂了解详细情况。艾丽卡·拉塞尔、也就是提塔的母亲——是本次任务的协力者。经过两人同意后，凯文对两人下了暗示："只能对可以信任的人讲述这里的情况"。然后，三人进入了教会用于封印古代遗物的"始まりの地"。要回收的古代遗物是三天前从浮游都市里贝尔方舟的沉没地点回收上来的，但现在已经失去了导力的光辉。因此，对于这件已经失去效力的古代遗物的归属问题，艾丽卡直截了当提出了质问：给，还是不给。正当凯文犹豫的时候，门外传来了一位少女的声音："这一瞬的犹豫将会带来邪念。"原来，这位身着修女服的少女莉丝·艾珍特（リース·アルジェント）就是参加本次任务的从骑士。莉丝反对将这件与七至宝相关的古代遗物交给艾丽卡一行，正在争论之时，古代遗物却再次活动起来，打开外壳，露出了闪耀着蓝色光芒的"方石"。这样，此件古代遗物由凯文正式回收。



凯文和莉丝走出圣堂大门，对话中可以看出两人从以前就已经相识，但这次的关系是骑士与从骑士，莉丝也一直在以不自然的恭敬语气对凯文说话。在凯文的开导下，莉丝终于同意把语气变回普通的状态。两人到百货店买完东西后，发



现有人在跟踪自己。凯文把他引到人烟稀少的港区后，发现跟踪的人不是别人，正是前作中难缠的原市长秘书，自称"精英"的基尔巴德，一场恶战在所难免。战斗开始后，如果凯文有100以上CP的话，建议使用S战技进行一次防御。基尔巴德的攻防和HP都不高，但他的攻击手段往往都带有各种异常状态，建议集中火力先将他消灭。G－アパッシュ的攻击力很高，"ブレイクキャノン"能造成近5000的伤害且不能被打断，但由于发动时间较长，可以移动回避。战斗结束后，"方石"又自己活动起来，而且不知何时，仓库的房顶上出现了一位装束古怪的男子，他的话语让"方石"放出了耀眼的光芒，包围了众人。当凯文和莉丝再次醒来的时候，他们已经来到了一个被称为"隐者の庭园"的地方。

第一话 影の国



开始对周围进行调查。继承前作记录后的奖励道具可以在西侧某处平台上得到。继承前作A级游击士的存档时，可以得到太阳の刻印，月の刻印，各属性セピス×200。到各处调查后回到中央平台，"方石"突然发出光芒将两人的战术导力器中的结晶回路破坏殆尽，与此同时，西南侧的泉水、东南侧的大树，北侧的平台和中央的石碑也发出了不可思议的光芒。

中央的石碑包括回复、各种商店、导力器强化三种主要功能。东南侧的大树处可以购买食材，调查后从莉丝那里获得料理手帐。西南侧的泉水可以将所有角色的CP回复满，使用后需要进行5次战斗才能恢复。三处调查完毕后，北侧

平台前的阻隔也消失了，从莉丝那里获得星杯手帐（相当于前两作的游击士手帐）。进入北侧的方阵前，建议将装备、导力器设置（推荐至少购买一个幻属性的结晶回路并装备）、道具都整理好，方阵会将凯文和莉丝传送到翡翠回廊。

进入翡翠回廊后，突然出现的魔物让两人大吃一惊，从未见过的怪物类型、上位属性弱点的存在，这一切都说明了这里与リベル是不同次元的空间。战斗结束后获得魔兽手帐。这里的许多敌人弱点是幻属性，用最初级的幻属性攻击魔法就能轻松秒杀。在传送点后路的尽头获得封印石，“方石”的传送功能也得到了解放。使用“方石”的传送功能回到据点。

凯文对着石碑使用了封印石，翡翠回廊某处的封印被解开了。意想不到的是，从封印石里还出现了一个人：提塔（ティータ）。提塔被封印进石头的原因虽然不明，但现在这种状况，加入探索的队伍才是最佳选择。凯文也了解提塔与她外表不相称的实力，同意了她的参加。回到刚才封印的地方继续前进不久，就会看到月之扉1。

向东南前进，通过传送点来到第一星层：翡翠回廊。令人吃惊的是，アルセイユ号飞行船竟然出现在了众人的面前，自然需要前去调查一番。向南前进可以发现较小的石碑，也有和大石碑一样的回复、商店、导力器工房的作用。向西前进有部分宝箱可以回收，太阳之扉1也在那里。向东前进则是正路，经过几个传送点来到アルセイユ号旁。进入内部调查，前往下层的工房。调查一下门后，一旁的终端就可以用来开启几个房间，医务室和作战会议室中分别是两个宝箱，在舰桥可以得到封印石。用“方石”回到据点，使用封印石。

伴随着第一星层：翡翠回廊中封印的解除，果然又有另一人从封印石中被解放了出来：优丽亚（ユリア）大尉。在一番说明后，为了调查アルセイユ号的情况，优丽亚大尉也加入了队伍。此时再次前往アルセイユ号会发生调查事件，船内果然仍旧空无一人。回到解除的封印处继续前进，完全的单线路程。最终来到第一星层：翡翠回廊 终点，经过石碑继续前进将发生BOSS战。建议在石碑处购买足够的防止封魔和睡眠的装饰品并装备后再进入战斗。四周的杂兵非常强力，先集中火力使用魔法将杂兵消灭。ベヌウ共有3个形态，第一个形态时只有1000左右伤害+吸收的技能“贪欲なる舌”，但敌人魔法防御较高，我方应使用物理攻击，推荐使用优丽亚的号令战技。ベヌウ的HP减为0时将立即进入下一形态，之前先回复好我方的HP。第二形态HP很少，虽然发动的技能アースランス能造成4000以上的伤害，但只要使用我方的战技打断它的咏唱即可。第三形态它会使用冥界波，3000左右伤害+封魔+睡眠且无法被打断，之前如果没有装备相应的饰品就比较麻烦了。使用凯文和提塔的回复性战技维持我方HP水平，再用空属性魔法猛攻吧。战斗后，莉丝习得S战技“ヘヴンストライク”。

神秘男子再次出现，从他的话语中得知这一切只不过是刚刚开始而已，而他的身分是服侍这影之国之“王”的黑骑士。



第二话 异界化王都



凯文回忆起了少年时代，莉丝和她的姐姐露菲娜（ルフィナ）在路边与他的第一次相遇。

回到石碑前的四人对现状进行了分析，从莉丝口中得知露菲娜也曾经是一名星杯骑士，但已经在5年前因公殉职，黑骑士之前为何会提起她姐姐仍旧是不解的谜团。继续调查活动。去南侧的书架上可以发现《カーネリア》，今后会随着剧情继续增加其他书本，全部发现后将获得奖励道具。传送到第一星层：翡翠回廊 终点的石碑处继续前进。传送点的另一侧是グランセル王都，但阴森的大门、徘徊在街中的魔物都说明了王都也发生了异变。喷泉旁有石碑，进行激活和装备道具的调整。钓公师团本部二楼有太阳之扉



2，游击士协会三楼有月之扉2，其他各处都有不少宝箱，在向北前往グランセル城前先去回收吧。グランセル城前的庭院里可以发现星之扉1。城门前有一场战斗，不过只是一大堆杂兵，使用S战技可以轻松搞定。由于城门被纹章所封印，先前往东街区调查。东街区的エーデル百货店中有一些宝箱，向北进入帝国大使馆将发生战斗。ダークブレイド的速度很快，"胧"带有低几率的即死效果，稳扎稳打地打断它们的技能，并在敌人聚拢来时使用S战技即可。在大使馆的图书室里发现封印石后，回到据点进行解放。

这块封印石解放后，グランセル王都内西街区的封印被解开了。而封印石中出现的人竟然是缪拉（ミュラー）。从现在开始，队伍可以自由编成，剩下的角色可以通过远程技能进行支援。回到グランセル，到西街区继续调查。在前往最西侧的波止场前，西街区各处都有不少宝箱可以回收，经过大圣堂内部西南侧的门上到二楼可以发现星之扉2。在波止场发现了山猫号，不过门却锁着，所以暂时先继续前进。进入某个仓库后将会发生强制战斗。ウィスプ的HP很少，但回避较高，通常攻击的话较难命中。因此等它们聚拢后用S战技一网打尽是最便利的做法。战斗后获得"山猫号の键"。当然别忘了回收这一带的宝箱，可以得到非常强力的装饰品"クリムゾンアイ"。回到山猫号，打开门后在内部发现了另一块封印石。

回到据点，将封印石解放后，王都内グランアリーナ前的封印被解开。这次出现的人是乔塞特（ジョゼット），也就是原空贼一家中那位红一点。一开始她还想自己独自去寻找另外两人，



但最后还是接受了众人的劝说，毕竟在这不明的空间中独身行动是非常危险的。接下来前往王都东城区东侧的グランアリーナ，建议事先准备一些防封技的装饰品。グランアリーナ右侧准备室有太阳之扉3，穿过观众席后来到左侧准备室，激活石碑，准备一下，进入斗技场后将发生3场连续战斗。前两场都是杂兵，第三场为BOSS战。BOSS战中，周围的スカルヘッド被击破时会自爆，应在远距离的情况下优先击破。ダークブリンガー实力很强，速度快，攻击范围大，伤害多在3000以上，还带有MOV下降、DEF下降、封技等多种特殊状态。BOSS的弱点是时属性，物理防御也不是很高，只要分散我方的队列，控制住它的伤害输出，不要吝啬S战技，就能较为轻松地解决。战斗后得到封印石。



回到据点将封印石解放后，グランセル城的封印终于被打开。而被封印在石头中的是约书亚（ヨシュア）。得知原委后，约书亚提议首先应解明王都被异界化的原因。传送到グランセル城进行下一步的调查，队伍中必须有凯文、莉丝和优丽亚，剩下一人任选。进入后立即发生强制战斗，不过只是杂兵，战斗完成后激活石碑。正路是到二楼向东上空中庭院前往女王宫，在这之前建议先回收各处的宝箱。空中庭院的东侧平台上有星之扉3。从四只弱得不能再弱的スカルヘッド手里救下基尔巴德后，他并没能提供什么有用的情报。到女王宫最深处的阳台上获得"宝物库の键"。回到一楼，去位于地下一层的宝物库，乘坐电梯来到封印区画。

通过第一道门后，众人发现封印区画的结构和以前不一样。而凯文和约书亚心里似乎已经有了问题的答案。前进到尽头的石碑时，做好万全的准备，确保队伍中有全体S战技的角色和足够CP值，确保魔法攻击为主的角色有配出"ダークマター"魔法，接下来将有本话最后一场BOSS战。

出现在众人面前的不是别人，正是黑骑士侍从的对象，统治这影之国的"影之王"。正如凯文和约书亚所推测的，他们所在的这个グランセル王都并不是现实的产物，而是影之国中建造的仿制品。影之王召唤出了七十七恶魔之一的ロスト

ルム作为本层的最终试炼。战斗开始，周围有大量的ロストルムハイド，普通攻击带有低几率的封魔和暗黑异常状态，建议立即使用全体S战技将它们一网打尽。接下来我方应立即散开，因为ロストルム的攻击力极高，且大多为范围攻击，我方聚在一起是非常不利的。它的魔防不高，空属性又是弱点，用“ダークマター”可有效地造成伤害，胜利只是时间的问题。战后，影之王遵守诺言将封印石交给了优丽亚。当凯文问起他真正的目的时，他却回答说“一切的答案都在你



们自身之中”，而凯文似乎因为他的一番话而有所动摇。

第三话 金の道、银の道



时间回到露菲娜成为从骑士不久后的一天清晨。凯文似乎梦到了某件可怕的往事。那天，正是露菲娜第一次前往アルテリア执行任务的日子，莉丝、凯文与露菲娜一起度过了这个温馨的早晨。

封印石解开后，库洛迪亚公主（クローゼ，库洛泽）和她的爱鸟基克出现在了众人的面前。听完事情经过的说明后，她当然也加入了队伍。前往东南侧的书架可以发现《リベール通信》。接下来通过封印区画最下层新出现的传送点，来到第三星层。接下来的两条道路需要两支队伍兵分两路同时攻略，且路程中不能回到据点，做好准备，并务必留一个存档以防万一。首先在据点做好所有角色的整备，并饮用泉水把所有角色的CP都加满。调查第三星层的石碑后选择攻略开始，推荐成员组合：

金の道：凯文（ケビン），优丽亚（ユリア），提塔（ティータ），库洛泽（クローゼ）

银の道：莉丝（リース），约书亚（ヨシュア），缪拉（ミュラー），乔塞特（ジョゼット）

虽然可以选择先走哪条路线，但建议从金の道开始攻略。

一进门就会发生战斗，四只ハンマーバック。使用提塔的“スモークカノンII”可以让它们进入黑暗状态。迷宫基本上为单线，支线的平台都是宝箱，在东侧某处平台可以发现星之扉4。走到石碑处进行整备，接下来是BOSS战。假莉丝攻击力很弱，麻烦的是周围的四面镜子。ホーンテッドミラー反射物理攻击，全体S战技就很难发挥作用，因此本路线推荐角色大多为范围S战技。スパーキングミラー反射魔法攻击，物理防御也非常高，必须用S战技速战速决，否则假莉丝还会给它们加血，非常难缠。两种镜子都会使用将近6000伤害的“反射黎明炮”，虽然可以打断，但更好的方法是移动回避。只要消灭了四面镜子，假莉丝的三次变身是没有任何威胁的。胜利后获得封印石。

进入银の道仍旧会立即发生战斗，不过敌人实力非常一般。迷宫和金の道类似，较为简单。在西侧某处平台可以发现月之扉3。同样，石碑后将是BOSS战。如果队伍中有缪拉的话，请调整队形，将他放到最后排的中间位置。由于BOSS战中的デススラッガー有即死攻击，所以这里建议全员装备スカルペンダント。两条路的宝箱中各能得到一个，在石碑处再购买两个即可。假凯文第一次行动会立即使用“グラールスフィア”（超大范围内完全防御两次），如果让后面的五架デススラッガー受到这个效果，将对我方非常不利。由于缪拉的速度很快，一般会在凯文之前行动，所以战斗开始后，立即使用“ラグナバインド”把假凯文拉过来，那样他的“グラールスフィア”就只会对他单体起效了。デススラ



ッガー的攻击力极高，"冥界4连炮"能造成8000左右的伤害，HP较少的角色被连续攻击两次可能就挂了。因此不能吝啬S战技，立即使用，并配合大范围魔法尽量削减敌人的数量。使用约书亚的"魔眼"延迟敌人的行动也是有效的手段。胜利后获得封印石。

黑骑士再次出现，带来了影之王的神秘口信。凯文听了之后显然有所触动，大笑起来。

第四话 昏き圣痕



时间回到凯文成为从骑士的那天。露菲娜特地早早地完成任务赶了回来。在露菲娜和塞尔纳特的对话中，提到了凯文可能会与塞尔纳特一样，显现出"圣痕"。

封印石中的是奥利皮埃（オリビエ）和仁（ジン）。在了解现状后，大家讨论了出现过多次的女性亡灵的问题。凯文等人一直听到的那个声音的主人就是她，而她应该就是被影之王夺去力量的"隐者"，而各地的石碑也很可能是她的遗留物。方石，当然也是与她密切相关的一个道具。正当众人准备前往第四星层时，莉丝忽然提出由于身体不舒服，需要休息一下。原来，莉丝早就看出来，凯文其实明白影之王、黑骑士所留下的那些话的真正含义，但他却没有信任这些曾经一起出生入死的朋友，隐瞒了事实。在约书亚与凯文的对话中，得知了前作中凯文仅仅只是为了抹杀魏斯曼而接近艾斯特尔一行。明知道艾斯特尔会被抓去红之方舟，却没有作出任何对应，目的就是为了掌握魏斯曼和约书亚的行踪。但约书亚仍旧要感谢凯文，没有他的话，约书亚仍旧是魏斯曼的人偶，甚至可能已经杀死了自己最重要的人。接下来，约书亚将和凯文一起作为默认的两名成员。

南侧的书架上可以发现《面白そうな本》。前往第三星层合流地点，传送点旁的宝箱是《编入试验合格通知》（月之扉3必要条件）。传送点的那侧竟然是ル＝ロックル训练场。击退魔兽后，女性亡灵再次出现，告诉众人这里将会有三次试炼，并交给大家一份地图。宿舍内有石碑和一些宝箱，其中的"幸运"是月之扉5的必要条件。前往バルスタール水道。



从入口切换一个场景后，往右扳动中间的把手可以前往东侧回收一些宝箱，而另一条路则是正路。注意在岩浆上走路时会快速减少HP，不过可以装备这里宝箱中的"耐热ブーツ"来减少伤害。扳手往不同方向倒有时会有隐藏的宝箱出现，多尝试一下。在西侧某平台上可以发现星之扉5。惯例，石碑后将是BOSS战。准备4个防毒装饰品（例如ムーングラス）并装备。战斗与之前金银道类似，假阿奈拉斯仍旧会有三次变化（越变越弱），"ウェアザッパー"的攻击大都带有毒，事先防止就没什么难度了。胜利后获得封印石，路尽头还有个宝箱别忘拿了。



封印石中出现的是阿奈拉斯（アネラス）。接下来前往サントクロワの森。在正南方的死路尽头可以发现月之扉4。途中又救下了因为偷兽人食物而被袭击的基尔巴德。一直向南前进，石碑后将是BOSS战。这次的战斗相比前几场要简单很多，敌人的各项能力均不高，而且没有什么异常抗性，轻松就能取胜。战斗后获得封印石。

封印石中的人是谢拉扎德（シェラザード）。加入队伍后，继续探索本话最后的地点：グリムゼル小要塞。走到一层最深处打开导力开关，前往之前的开关处打开并在开启的门后面获得"IDカード"，前往第一道门处使用，上二楼。二楼的那些开关就是与相同颜色的桥联动，并不复

杂。获得“IDカードII”后将桥切换成红色，前往机关处解除门锁，上三楼。一直前进后会到一个黑暗的地方，先一直靠右走，可以拿到“暗视ゴーグル”，任意角色装备后就能看清周围的道路了。打开此房间东侧的开关可以照亮房间。第二个黑房间的开关在西北角。前往三层。石碑后照例是BOSS战。由于假阿甘特没有即死抗性，所以最方便的办法是让两人装备结晶回路“死の刃2”，两下就能打掉他的前两个形态。メズ・ビースト的攻击力较高，受到伤害后还会使用“逆鳞招”大幅度提升能力，建议集中战力一个个消灭。胜利后获得封印石。别忘了调查门后的星之扉6。

封印石中的当然是阿甘特（アガット），加入队伍后，前往宿舍石碑。出门后向右前进将立即发生BOSS战。正当アスタルテ封住众人行动之时，莉丝前来牵制住了敌人。但莉丝孤身一人终究敌不过アスタルテ，危急时刻，凯文解放自己的力量，打破了アスタルテ的封印。不用吝啬，直接使用“魔枪ロア”，配合其他角色的全体S战技，消灭周围的两只アデプト，同时对アスタルテ造成极大的伤害。虽然アスタルテ有许多超高攻击力的技巧，但只要准备一个“ラ・ティアラル”随时回复，并针对弱点攻击，很快就能将它击破。拿到封印石后，影之王再次出现，称赞凯文圆满完成了口信的内容，又使用晦涩的话语提示了下一区域的内容。

封印石中的是被影之王称为太阳女孩的艾斯特尔（エステル）。正当大家欢快地庆祝再会时，凯文却倒在了地上……

第五话 光と影の迷宫



时间回到露菲娜殉职后不久，凯文沮丧得几天没有吃任何东西。塞尔纳特给他带了一个不知是好还是坏的消息：教廷正式任命凯文为守护骑士“第五位”。凯文苦涩地大笑之后，冷静地接受了任命。

凯文倒下的原因，果然是因为刚才使用的“圣痕”的关系。由于凯文还需要一定的休息，接下来由莉丝和艾斯特尔带领大家继续前进。南侧书架上可以发现《赌博师ジャック》。传送到宿舍的石碑，前往第五星层的传送点。由于传送过去立即会发生战斗，事先装备好防止混乱的装饰品，接下来迷宫中的很多敌人会造成混乱状态。



来到光の迷宫，东侧平台上有星之扉7，其他看地图就知道了，地形并不复杂。得到封印石后返回据点。

这次的封印石里竟然是里夏尔（リシャール）。在里夏尔得知这一切的经过后，虽然他觉得自己并没有被选中的理由，但仍旧愿意在这里给大家出一份力，加入了我方的队伍。不过令人在意的一点是，里夏尔身上竟然穿着他早已不穿的军服。经过光の迷宫中继点之后的传送点，大家来到了影の迷宫。



影の迷宫的构成方式和光の迷宫类似，同样是通过传送点在两张地图间互相传送，看地图就知道了。在第二张地图的西南方可以发现太阳之扉4。在尽头发现另一块封印石，不过和封印石在一起还有パテル=マテル。

显然，封印石里的是铃（レン）。原来，艾斯特尔和约书亚在被传送到这里之前的几个月里，都在世界各地追寻着铃的身影。铃误解了艾斯特尔一行的意思，拔出了武器。莉丝的一番话语甚至让两人的关系到了剑拔弩张的程度。此时，提

塔冲到两人之间，道明了铃的心意。铃看在提塔的面子上，同意暂时休战，与大家一起行动。铃从里夏尔穿着过去的军服这点上判断，这影之国会将人的思念实体化，这也解释了各处场景、石碑和扉的出现原因。而希望出现这一切的正是影之王的思念，他来到这里，夺取了那位不明女性的力量，并肆意将影之国改造成了这样。

继续前进，通过影の迷宫中继点后的传送点来到光の迷宫2。结构与之前的一样，不多说。某处平台上可以发现星之扉8，附送的结晶回路非常强力，推荐立即完成此支线。最深处石碑后将是惯例的BOSS战。事先装备好防止石化的装饰品。蜘蛛三姐妹的攻击带有各种异常状态，全部防御是不可能的任务，因此，主要防御最危险的石化。由于アルケニー・エプロス被消灭时会召唤真正的BOSSアルケニー・シグマ，所以把它留到最后再打死。シグマ的吸圣クプリエ能造成9000左右的伤害，且带有HP吸收效果，很容易陷入拉锯战。魔法系角色应全力使用空属性魔法进行攻击。战斗胜利后，出现了一块与往常不同的白色封印石。黑骑士再次出现，铃的出现似乎出乎于他的意料，因此他也会比预定更早地登上舞台。下个场景将是等待所有人的试炼，其中也会包括黑骑士本人。

白色封印石中的正是那位多次出现的女子（的灵体），也就是リベール王家的先祖，赛雷斯特（セレスト・D・アウスレーゼ）。

第六话 守护者の试炼



时间回到过去，正在等露菲娜一起回乡的凯文接到了“紫苑の家”受到袭击的报告，凯文准备自己一个人解决这个事件。

回到现在，赛雷斯特（正确地说，是她本人的部分人格的再现）对影之国进行了一些说明。影之国是当时使用辉く环制作出的用来实现人们愿望的高位次元世界，同时也作为辉く环的子系统而存在。为了封印辉く环，赛雷斯特所在的“封印机构”制作了能不通过环就可以直接干涉影之国机能的“レクルスの方石”。当时，赛雷斯特通过向影之国注入自己人格的一部分，成功干扰了影之国的机能运作，最终实现了辉く环的封印。但之后，影之王突然出现，夺走了她的力量，肆意改造着影之国，现在的七个星层就是他的杰作。虽然这里的赛雷斯特也不知道影之王到底是谁，但凯文走来，说自己心里已经有数，但必须等到接下来的第六星层里获得决定性的证据，才能把真相告诉大家。

凯文成为固定成员，把库洛泽加入队伍。南侧书架上可以发现《人形の骑士》。传送到光迷宫·终点，经过后面的传送点前往エルベ周游道。在周游道中可以发现一个发光的石碑，做好准备，调查后进入“无色の学舍”。

无色の学舍

这里的要点是打倒那些灰色的敌人，如果在打倒全部灰色的敌人前消灭红色的敌人，整个学校就会再次变成灰色。建议装备具有鹰目和阳炎功能的结晶回路，有探知的话当然更好。校内共计：校庭4只，男子／女子宿舍各2只，本馆有4只，讲堂2只，クラブハウス2只。女子宿舍一楼的房间里有星之扉9。消灭完后，通往旧校舍的门被打开。出门前先存档，会有BOSS战。接下来的敌人均是影之王制作的人格投影，并不是现实世界的本人。レイヴン三人组的能力并不强，但注意会互相复活，建议最后使用S战技将他们一网打尽。接下来建议装备クリムゾンアイ之类可以大幅度提升ADF的装饰品。进入旧校舍内部将会立即发生战斗，管家飞利浦、原皇家亲卫队队长作为第一试炼的守护者，亲自上阵。飞利浦本身以物理攻击为主，攻击力较高，不过速度并不快，可以慢慢应付。他背后的エメラルドサーバント会使用“ラグナブラスト”，虽然可以取消但数量实在很多，如果我方ADF太低的话



可能会陷入苦战。由于它们HP较多，用S战技一口气消灭这种战术是不太行得通的。这场战斗还是稳扎稳打为好。胜利后别急着回周游道，旧校舍有不少宝箱，二楼南侧外面还有月之扉5。

先回据点整备，并把阿奈拉斯加入队伍。前往周游道，向南前进，调查琥珀色发光的石碑。

镜の隐れ处

地图是被左右反转后的湖畔の研究所。从侧门进去不久就会发生强制战斗，注意敌人会反射魔法。传送带的某个开关处可以得到各种セピス×1000，不要错过。石碑后将会有BOSS战，给物理攻击角色装备防黑暗的装饰品。グラッツ和两名猎兵完全没有任何特殊之处，硬要说就是HP比较高吧……用“クロックダウン”可以有效减少敌人的行动次数，不过这里也没有这必要，一个个消灭即可。胜利后调查控制台获得“赤のカードキー”。前往二层。二层最西侧有很多培养槽的房间，打开的那个里面可以获得各种セピス×1000。石碑后照例是BOSS战。这场比较麻烦的是敌人会用“ショックスパイダー”打断我方的咏唱。释放魔法时注意行动顺序，当然，“クロックダウン”仍旧非常有效，加上之后能轻松不少。获得“绿のカードキー”后继续向三楼前进。三楼最西南侧的平台上同样可以得到各种セピス×1000。石碑后的BOSS战就不多说了，全员装备防即死的饰品，其他和前面非常类似。



拿到三种颜色的“カードキー”后，可以去1、2、3楼开启其他锁住的房间。其中较为重要的有：一楼可以发现星之扉11，星之扉10则在二楼三楼东北侧蓝色门里有第一份《里武术大会参加许可证》，是进入太阳之扉3第二部分的必要条件。

三楼没有宝箱，石碑后将和雾香战斗。由于敌人全部都是物理攻击，建议使用“ラ·クレスト”之类的魔法增加全员的防御力。ゴズ·ビースト皮糙肉厚，但用幻系魔法可以有效造成伤害，配合“オバールダウン”减少ADF的话就能很快将它们消灭。雾香攻防均比较一般，S战技能对我方造成约6000的伤害，威胁不大，没什么要注意的地方。

回到据点，可以在东侧的书架上发现《難しそうな本》。将里夏尔加入队伍（另外两名成员建议有全体型的S战技），回到周游道，调查新发光的石碑，前往レイストン要塞。

铁壁の砦

来到中庭后，东西方向的路都不通，只能向北前进。进入北侧建筑物前装备好防止气绝和冰冻的装饰品。敌人是西德中佐和6名王国军士兵。王国军士兵的攻击带有多种异常状态，不尽快消灭的话我方的行动能力会受到很大影响，因此战斗开始后就不要吝啬S战技，连发后再用大范围魔法尽早把这些杂兵消灭掉。西德中佐的攻击力



一般，但会咏唱伤害10000以上的全体魔法“アークプロミネンス”，能打断当然打断，如果没有这个空闲，那就把全员集中到一起便于回复。战斗后得到“兵舍の键”。

前往中庭西侧的建筑物。右侧宝箱内有开启二楼门的钥匙，从左侧上到二楼，红灯的门内将发生BOSS战。全员装备防止气绝，物理攻击角色装备防止封技。几个特务兵很快就会聚拢来，对他们使用“クロックダウン”效果很好。总的来说敌人的攻击力不高，防御异常状态后应该不会陷入苦战。战斗后得到“司令部の键”。

前往中庭中间的建筑物。首先从西侧到地下牢房，获得“C-01の键”。东侧通道尽头有星之扉12。使用“C-01の键”打开中间通道的门，一直向西走来到二楼。向南走，获得“C-02の键”。向北前进，用“C-02の键”打开通道尽头的门，石碑后将是BOSS战，建议全员装备防气绝饰品。摩尔干将军的攻防均很高，但没有全体攻击，注意回复即可。两名王国军士官还没有普通士兵难缠。本战只要防止了气绝，接下来只要稳扎稳打即可。前往三楼，获得“C-03の键”后打开北侧通道尽头的门，石碑后将和卡西乌斯进行决战。确保参战角色至少在125级以上，否则几乎没有胜算。建议加入有强力单体S战技的角色。异常防止的装饰品在这里没有意义，全部换成增加能力的吧，特别是“太阳の刻印”，装备给拥有强力单体S战技的角色。把凯文的S战技调整到

“グラールスフィア”，让魔法系角色配出“アースウォール”，全员配出“クロックアップ改”。开场凯文立即使用“グラールスフィア”后，全员对自己使用“クロックアップ改”，这样的速度才能勉强追上使用“麒麟功”后的卡西乌斯。由于卡西乌斯的物理防御很高，我方的伤害输出主要依靠S战技和魔法。卡西乌斯的攻击力高到可怕的地步，范围大速度快，所以我方的防御手段主要依靠“アースウォール”。全员聚在一起，魔法系角色算好行动顺序，及时使用以便防御。如果在没有完全防御的情况下吃了“麒麟功”状态下的“凤凰烈波”（约2万伤害），那只能怪自己倒霉了。本场战斗难度较高，虽然被全灭后可以选择降低难度挑战，但奖励的“剑圣の纹章”就无法获得了，努力在普通难度下击败他吧。获胜后，中庭东侧的发着场就可以进入了，别忘了去拿那里的强力饰品。

到据点把约书亚加入队伍，回到周游道，调查新发光的石碑，来到黑の方舟。

黑の方舟

各处的显示屏可以看到周围的地图和当前位置，可以利用一下。经过后部第二层前往下层的监禁室。后部第二层西侧场景的北方可以发现星之扉13。从监禁室里救出基尔巴德后，获得“セキュリティカード”。使用它来到下层格纳库。石碑后将有BOSS战，让凯文配出“シルバーソーン”，物理系角色装备防黑暗的饰品。周围的杂兵对混乱没有抗性，聚拢后使用“シルバーソーン”。ドルン和キール没什么威胁大的攻击手段，慢慢打就行。胜利后甲板上的结界消失，传送回去继续前进。在前部第1层可以发现太阳之扉5。前往圣堂后，石碑前做好战斗准备，装备防止气绝的饰品，调整队列，把角色位置分开，让几名角色配出“クロックダウン”。敌方的攻击力并不高，把他们“クロックダウン”后更是一下子轻松很多。首先集中火力击败会回复和复活的ルシオラ。小人状态可以用“ラ・キュリア”解除。

狭间

先回石碑处进行整备。全员装备防混乱饰品。其他要求和卡西乌斯战类似。战斗开始，凯文使用“グラールスフィア”保护全员，其他角色使用“クロックアップ改”提升速度。使用“クロックダウン”降低D・ファントム的速度，然后击中火力首先把它消灭掉。D・ファントム被消灭后，黑骑士会时不时召唤分身，不用管分身，所有火力都集中到黑骑士本体上。由于黑骑士不会像卡西乌斯那样提升能力，物理攻击力也比较一般，而我方速度提升后行动次数大幅增加，本战难度相对来说还是较低的。黑骑士的真实身分果然是罗威（レーヴェ），不过这里的他只是由影之王在这个世界中复原的人格投影。但正因为这里的罗威有着完整的人格，众人的思念让他不得不戴上了假面。不过现在已经没有这个必要，因为众人已经通过了这最后的试炼。罗威也终于能回到他应该在的地方，在他消失的瞬间，他身边出现的女性是……

回到圣堂，传送点变成星之扉14。回据点把莉丝加入队伍，前往エルベ周游道，进入エルベ离宫。通道的另一头是紫苑の家，也就是凯文、莉丝和露菲娜以前居住的地方。

第七话 远い炎群



调查各处后，从食堂回到中庭发生剧情。这里的时间正是5年前露菲娜逝世的那天，而那天是莉丝值日，在思念转化为现实的影之国，莉丝从自己的口袋中找到了“礼拜堂の键”。由于进入礼拜堂后将是凯文和莉丝两人单独行动，建议把其他同伴身上的装饰品都卸下来备用。

5年前，曾经发生了猎兵团袭击紫苑の家的事件。原来，这里的地下竟然是教会用来封印古代遗物的“始まりの地”。5年前，凯文独自一人从猎兵手里救出了孩子们和院长等人，但莉丝却被猎兵运到了地下。对话中，凯文透露了自己幼年时的事情。凯文的母亲被父亲抛弃，她在绝望中，竟然想把凯文和自己一起杀死。凯文挣脱开，逃出了家门。等他再次回家时，她的母亲已经倒在了血泊之中。话题回到5年前，被凯文追到走投无路的猎兵拿起了封印在这里的古代遗物“ロアの魔枪”。凯文的圣痕在此时觉醒，吸收了“ロアの魔枪”的力量，消灭了猎兵。但凯文无法控



制自己，赶到这里的露菲娜一边牵制凯文一边保护着莉丝。最后，她毅然挡在了凯文暴走的力量前……

此时，影之王再次出现。假面后的那张脸让除了凯文之外的人都惊呆了——影之王就是露菲娜。这里的露菲娜是为了惩罚凯文而诞生的存在，而这一切都是凯文自身的愿望。凯文成为外法狩り也好，专门承担那些肮脏的任务也好，都是因为凯文在惩罚自己，惩罚自己没能保护好自己的母亲，没能保护好露菲娜。但莉丝否定了这个“露菲娜”，因为真正的露菲娜不会眼看着凯文如此自虐地活下去。他们第一次相遇时，正是露菲娜把凯文从崩溃的边缘拯救了回来。“露菲娜”把莉丝抛入了裂缝，想让凯文以这种形式受到惩罚，但凯文也挣脱了封锁跳了下去。

炼狱里不能使用方石，所以在完成这里的剧情之前不能出去。地上的光点可以回复HP和EP。进入第三张地图前，装备好防毒饰品。强制战斗的敌人正是被凯文讨灭的第一个外法：紫苑の家袭击事件的主谋者オーウェン堕入地狱的姿态。防毒后敌人根本不值一提，不多说。接下来



的地图还有两次类似的强制战斗。回复点后将是本话的最终BOSS战。给凯文装备CP自动增加和CP增加率上升，莉丝装备异常状态全防御。炼狱门之前出现的竟然是魏斯曼(的人格再现体)，以他的理论，失去了环控制的影之国急于找到新的主人，就在当时接近环的人群中挑选了内心伤痕最多的凯文，把他内心最深处的圣痕复制了一遍。而圣痕则在影之国中将凯文的潜在愿望以炼狱的方式再现出来，最终导致了影之王的诞生。由于凯文的圣痕是绝望和罪恶感的产物，魏斯曼又搬出他那套“超人”(能完全控制感情的人)理论，诱惑凯文成为新的影之王。凯文当然没有采



纳他的意见。在两个高位恶魔前，凯文的圣痕绽放出了青白色的美丽光芒(习得S战技“圣枪ウル”，务必往S战技上设定)。战斗开始，凯文的CP一满100就使用“圣枪ウル”，而莉丝则使用战技“ホーリーブレス”给凯文加CP。在两个装饰品的作用下，一般受到1～2次攻击就能积蓄100CP，几回合内两只恶魔就会被凯文的“圣枪ウル”连发所消灭。此时魏斯曼HP也不会还有很多，随便攻击几下就能轻松取胜。

魏斯曼消失后，两人对着炼狱门发愁，不知应如何开启。此时基尔巴德不合时宜地跑了上来，后面还拖了一群恶魔(汗)。正当三人被恶魔包围的危急时刻，炼狱门却自动打开，同伴们都冲了进来。原来，凯文和莉丝掉入炼狱后，大家拜托赛雷斯特寻找两人的下落，最终找到了两人，并打开了炼狱门。

最终话 いつか、たどり着く场所

凯文对大家讲述了整个事件的经纬。但大家并不认为是凯文的错，并鼓励凯文继续引领大家，解决这个事件，阻止影之王——露菲娜在这里的活动。从赛雷斯特那里得知了影之王的具体下落，但由于星层外侧过于广大，提塔建议使用アルセイユ号，大家采纳了这个意见。

去东侧书架可以发现最后一套书《リベール通信》，如果之前的书全都发现了的话，还可以获得“翡翠の头环”。与赛雷斯特对话后方石的传送点中追加“深渊”，虽然不去也能继续剧情，但那里有不少有用的道具，能获得制作最强武器的ゼムリアストーン，星之扉15也在那里，当然还是先去那里。



深渊1/2/3/4

深渊的地图是一条路到底没有分支，每层最后会有BOSS级魔物，虽然不打也可以，但ゼムリアストーン需要打败它们（仅第一次时）才能得到。

深渊1的BOSS战，敌人没什么特殊攻击手段，但攻击力很高，建议用幻属性的魔法首先击破ルキフグス，如果感觉敌人行动速度太快，也可以用“クロックダウン”降速。

深渊2的BOSS战前，全员装备防即死的饰品，把凯文的S战技调整为“魔枪ロア”，当然凯文也要装备CP自动上升的饰品。魔法系角色用时属性大范围魔法猛攻并立即使用S战技，凯文的“魔枪ロア”对デュラハーン有特效，基本上1～2次就能全灭这6体。剩下的ベイルゼブル，先降它速度，然后用空属性魔法。HP较少时它会咏唱大崩坏，不能取消，所以在它咏唱完成前消灭它是最好的选择。

深渊3的BOSS战前让一名有全体S战技的角色CP保持100以上。开场后立即使用，省去了对付这些フライトナイト的功夫。虽然アカ・マナフ防御很高，但可以降速可以减防，咏唱的“コキュートス”也可以被取消，没什么厉害之处。

深渊4某宝箱处可以得到《里武术大会参加许可证》，两份此道具是太阳之扉3ナイトメア难度的必要条件。深渊最深部有最后一道门：星之扉15。

深渊最深部的BOSS是一大堆シャイニングボム和一只ボム・ザ・テンペスト。能有效造成伤害的方法只有一个：使用CP200时的无属性S战技。一般来说，STR在3300左右时就能一击必杀这些ボム。让仁、约书亚、缪拉等人装备最强武器和两份タイガーハート就能比较保险地消灭他们。而库洛泽的“サンクタスノヴァ”是根据ATS来计算伤害的，所以给她装备两个クリムゾンアイ后也能在这场战斗里一击必杀所有的ボム。由于星之扉15就在附近，可以先传送回据点补充CP和制作武器。需要注意的是，如果传送回来的时候没有立即选择星之扉15，那最深部的这个BOSS就会消失，需要重新把123层的BOSS消灭才会再次出现，所以传送回据点前建议留个存档以防万一。

与赛雷斯特对话可以使用ゼムリアストーン制作最强武器，建议给物理攻击为主的角色优先制作。选择“アルセイユで出发”的话将不能再回到据点，也不能使用方石，所以出发前是最后能完成扉剧情的机会。由于出发后无法再购买料理材料，建议在出发前大量购买并制作充足的料理道具，可以大大降低最终战的难度。

在众人的思念之下，アルセイユ号再次启动，载着大家飞向星层外侧。突破障蔽后，背后追来了一台龙机トロイメライ。基尔巴德勇敢地驾驶着他的G－アパッシュ出去迎击，アルセイユ号在他的掩护下顺利脱离了追击。在众人面前出现了一座巨大的城堡：幻影城。

影之王准备的最后的“游戏”，就是让大家通过4道门前往终点。此时需要分成四队前进，分队注意以下几点：

1.把一些探索用，带有阳炎、探知和鹰眼功能的结晶回路卸下来，以便不同队伍之间共用。

2.每支队伍加入一名拥有全体S战技的角色。

3.每支队伍加入一名魔法系的角色。

4.每支队伍确保至少有一名在125级左右、装备较好的角色，其他等级较低的角色可以在路途中依靠他快速提升等级。

幻影城：右门/左门/正门/大门

地图都非常类似，死路尽头均为宝箱，相信大家也不会迷路吧。各张地图的宝箱内容会根据成员变化，都是各位成员的次强武器。杂兵身上有很低的几率掉下强力武器，但拿不到也不用强求。途中的石碑是惟一的补给机会，建议在这里进行最后的结晶回路的调整。路途中会有一次强制战斗，敌人就是杂兵，不多说。到达回复点后，把探索用的结晶回路卸下，把队伍调整为BOSS战对策状态，全体角色CP200（PSP版强化了杂兵体力，单独的全体S战技无法消灭所有杂兵），注意别把加能力的装饰品都留在一支队伍里。



右门：主力成员装备所有异常状态无效，其他同伴主要防御即死。
左门：不需要特殊配置。
正门：不需要特殊配置。
大门：凯文装备CP自动增加，并把S战技设定到“グラールスフィア”一上。

见到露菲娜后，“露菲娜”说出了影之国将会侵蚀现实世界的事实，但她也指出影之国可以实现人们希望的现实，就这样下去说不定也是一件好事。凯文否定了她的观点，能实现任何愿望的辉く环最终还是把过去的人类导向了毁灭之路，那影之国也同样如此。凯文认识到自己对自我惩罚的追求只是一种逃避行为，他现在已经有了走上与露菲娜同样的道路的信心。凯文一针见血地指出，现在这个支撑着影之国运作的“露菲娜”正被他圣痕的完全复制品所支配。

右门：ゴルディアス零式
开场立即用S战技把周围的杂兵打扫干净。BOSS的普通攻击带有很强的击退效果，我方还是用时属性魔法主攻吧。
左门：T-Ⅱゲシュペンスト
同样，开场用S战技把周围的杂兵打扫干净。全员加速并用时魔法主攻，注意把魔法的释放回合留在BOSS行动前，否则很容易被打断。
正门：R-タイクーン
S战技消灭杂兵。这条龙除了皮糙肉厚外一无是处，慢慢打就是了。
三连战后有一次存档机会。

最终BOSS：アニマニムンディ

轮到BOSS行动后它会立即使用炼魔招来，招来7根有效属性各不相同的柱子，同时本体成为无敌状态。所以在这之前，我方的小范围S战技可以先对它用掉（大范围的可用在攻击柱子上），当然，凯文的“グラールスフィア”要立即使用。之后BOSS和柱子开始一起咏唱“セプトクライシス”，由于我方有完全防御的保护，在这个阶段可以先完成加速、加能力等辅助工作。当BOSS行动完两轮后，凯文的CP肯定也已经恢复满，所以不用着急，切实地逐一消灭柱子。柱子只会受到特定属性或高STR角色的物理伤害。柱子被全部消灭后，BOSS会时不时地招来两个グラン・グリモア，攻击带Vanish效果，必须第一时间消灭，被击破时会自爆造成1万左右的伤害并让所在的地面消失，推荐以远程攻击完成最后一击。BOSS使用チェンジアトリビュート后，会出现弱点属性，当然要针对弱点进行攻击。当只剩一半以下HP时，BOSS会蓄力使用“圣痕炮メギデルス”，伤害接近3万。不过在凯文的“グラールスフィア”和其他角色的全体完全防御魔法前，这根本是个废招……而且蓄力过程中DEF和ADF都会大幅度下降，正是造成大伤害的最好时机。这招过后，BOSS基本上处于濒死状态了，抓住Critical的奖励机会一口气消灭它吧。

莉丝和凯文回到了与黑骑士决战的地方，露菲娜也终于从圣痕的束缚中解放了出来。但露菲娜体内被复制的圣痕并没有完全消失，她作为凯文的姐姐，作为他骑士生涯的前辈，也作为他的第二位“母亲”，给了凯文最后一个忠告：把这里的露菲娜连带复制的圣痕一起消灭，并和同伴们平安地离开这里。眼见凯文又举起了手上的弩，莉丝再也不想让凯文独自一人承受这份痛苦。两人携手拿起了弩，在露菲娜关切的话语中，让她平静地回到了本该在的彼岸。

由于失去了支配者，影之国内部除了隐者の庭园外的部分即将崩坏。赛雷斯特打开了露菲娜留下的“天上门”，同伴们依依不舍地道别，离开了影之国……

《空之轨迹》的故事已经全部完结让我们在《英雄传说VII》中再次相会



玩后感

由于已经是“《空之轨迹》系列”的完结篇，所以无论在主要角色还是游戏系统方面相信不少老玩家都已经非常熟悉了，因此游戏的最大乐趣变为了欣赏那些庞中的剧情。虽然本作更换了主人公，不过对于那些第一次接触本系列的玩家来说，还是那句话——强烈推荐先玩过前两作后再来玩本作。不仅是因为这样有利于更好地理解众多人物之间的关系，一些系统也需要一种循序渐进的掌握过程。本作中的人物一上来就是90多级，如果没有玩过前几作，说不定会以为用了“金手指”呢。（笑）

文 胧月、koflover 美编 Juxi

PHANTASY STAR PORTABLE
ファンタシースター ポータブル



《梦幻之星 携带版》在发售后创造了不错的销量，虽然第二周开始气势有所下滑，不过游戏素质还是有目共睹的。相比原作，游戏在系统上做出了大幅简化，同时进一步丰富收集要素，让游戏上手简单而经久耐玩，这次的攻略将首先为大家介绍游戏的系统以及关卡的攻略流程，更多的研究内容请关注下一辑《掌机王SP》。

系统部分

角色创建方向

游戏前玩家可能会为种族和职业的选择烦恼，可以参考以下说明：

人类（ヒューマン）

主角型角色，外貌较容易让人接受，希望全面发展、享受多种战斗乐趣的玩家可选择此种族。能力上没有明显弱点，也没有明显特长。

能力评价

HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力
B	B	B	A	B	A	A



新人类（ニューマン）

人类的进化种族，法击力与精神力卓越，喜欢法师的玩家可选择此种族。虽然回避力是S，不过自身贫血是新人类的最大弱点，一旦被多个敌人近身夹攻，会立刻处于极度危险的境地，因此不适合战士型角色。不过命中力高也是该种族的长项，作为枪手也是不错的选择。

HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力
C	C	A	S	C	S	S

机器人（キャスト）

精神力低下的人工生命体，不适合包括攻击、回复、辅助在内的所有魔法，但擅长操作精密的武器，命中力超高，枪手玩家的首选职业。另外，机器人的HP、攻击力、防御力数值也均不错，作为肉搏型的战斗也比较适合。需要注意机器人很害怕法系攻击，一定要慎重回避。

HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力
A	A	S	C	S	C	C
种族特技：等级20以上时可使用“SUV武器”。						

SUV武器 当角色等级在20以上时，将专门的SUV单元设置在EX插槽上即可使用。战斗中SUV槽蓄满时同时按□和△发动。从SUV武器传送到发射结束的这段时间内，角色无法移动，不过可以调转炮口方向，并全身处于无敌状态。



ナノブラスト 在美容院纹身后即可使用，不过纹身无法像SUV单元一样自由更换，要更换的话必须在美容院重新花钱纹身。在战斗中，当变身槽蓄满后同时按下□和△即可变身，同时变身槽能量不断下降，耗尽时则解除变身效果。变身效果分为无敌、攻击上升、防御上升、速度上升四种，实力非常强大，但所付出的代价就是期间不能使用道具，也就是说不能靠回复药加血。在HP不足时一定要慎用。

兽人（ビ-スト）

最适合作为战士的职业，HP、攻击力和防御力完全值得信赖。不过命中力低下，与枪手无缘，且即使想以普通肉搏武器高效率地命中敌人也需要武器方面的数值补正。

HP	攻击力	命中力	法击力	防御力	回避力	精神力
S	S	C	B	A	B	B
种族特技：等级20以上时可变身为巨大兽人"ナノブラスト"。						

选择好种族，定义好造型后就该是选择职业了，初期有三个职业可选，分别是战士（ハンター）、枪手（レンジャー）和法师（フォース）。三者能力特点完全不同，不过玩家不必为选择职业而发愁，当剧情发展到一定阶段后，就可以自由转职了，同时，还有更高等级的5个职业供玩家使用。职业之间除了能力修正不同外，最重要的就是武器技能等级上限和武器使用等级上限了。也就是说，要想使用最高等级的武器技能和武器的话，必须要转职成对应的职业才行。

初级职业部分

战士（ハンタ-）

最基本的近战职业，HP、攻击力和防御力相对其他职业比较高，打击系武器技能最大可达20级，而射击、法术系武器技能只能到10级。

武器使用等级上限：

长剑	A	钢拳	A	长矛	A	双头矛	A
大斧	B	双手剑	A	双短剑	A	双手爪	B
片手剑	A	短剑	A	单手爪	B	鞭子	B
飞刀	A	步枪	B	散弹枪	不可	长弓	不可
榴弹炮	不可	激光炮	不可	双短铳	B	短铳	B
十字弓	不可	投刃	不可	机枪	B	射导器	B
长杖	不可	短杖	不可	魔导器	B		

枪手（レンジャ-）

最基本的远程职业，命中力比较高，射击系武器技能最大可达20级，而打击、法术系武器技能只能到10级。

武器使用等级上限：

长剑	不可	钢拳	B	长矛	B	双头矛	B
大斧	不可	双手剑	B	双短剑	不可	双手爪	不可
片手剑	B	短剑	不可	单手爪	不可	鞭子	不可
飞刀	B	步枪	A	散弹枪	A	长弓	不可
榴弹炮	A	激光炮	A	双短铳	A	短铳	A
十字弓	A	投刃	不可	机枪	A	射导器	A
长杖	不可	短杖	B	魔导器	B		

法师（フォ-ス）

最基本的法术职业，法击力和精神力比较出色，法术系武器技能可达20级，而打击和射击系武器技能只能到10级。



武器使用等级上限：

长剑	不可	钢拳	B	长矛	B	双头矛	B
大斧	不可	双手剑	不可	双短剑	A	双手爪	不可
片手剑	B	短剑	A	单手爪	不可	鞭子	A
飞刀	B	步枪	不可	散弹枪	不可	长弓	A
榴弹炮	不可	激光炮	不可	双短铳	B	短铳	B
十字弓	不可	投刃	A	机枪	B	射导器	B
长杖	A	短杖	A	魔导器	A		

高级职业部分

格斗家（ファイマスタ-）

高级近战职业，要求战士等级达到7级才可以转职。HP、攻击力和防御力比战士还要出色很多，打击系武器技能等级上限为30，射击系武器技能为20级，法术系武器技能为10级。喜欢暴力路线的玩家必选的职业。

武器使用等级上限：

长剑	S	钢拳	S	长矛	S	双头矛	S
大斧	S	双手剑	S	双短剑	A	双手爪	A
片手剑	S	短剑	A	单手爪	A	鞭子	不可
飞刀	S	步枪	不可	散弹枪	不可	长弓	不可
榴弹炮	不可	激光炮	不可	双短铳	不可	短铳	A
十字弓	不可	投刃	不可	机枪	A	射导器	A
长杖	不可	短杖	不可	魔导器	A		

神枪手（ガンマスタ-）

高级远程职业，要求枪手等级达到7级才可以转职。命中力比较高，射击系武器技能等级上限为30，打击系等级为20，法术系上限为10级。在对付某些特定BOSS时，精通远程武器的神枪手会有绝对的优势。

武器使用等级上限：

长剑	不可	钢拳	A	长矛	A	双头矛	A
大斧	不可	双手剑	A	双短剑	不可	双手爪	不可
片手剑	A	短剑	不可	单手爪	不可	鞭子	不可
飞刀	A	步枪	S	散弹枪	S	长弓	不可
榴弹炮	S	激光炮	S	双短铳	S	短铳	S
十字弓	S	投刃	不可	机枪	S	射导器	S
长杖	不可	短杖	A	魔导器	A		

大法师（マスタ-フォ-ス）

高级法师职业，要求法师等级达到7级才可以转职。法击力和精神力比法师还要出色很多，法术系技能等级上限为30，射击系为20，打击系为10级。相比起各种S级武器来说，多种多样的强力法术才是大法师的特长所在。

武器使用等级上限：

长剑	不可	钢拳	A	长矛	A	双头矛	A
大斧	不可	双手剑	不可	双短剑	S	双手爪	不可
片手剑	A	短剑	S	单手爪	不可	鞭子	S
飞刀	A	步枪	不可	散弹枪	不可	长弓	S
榴弹炮	不可	激光炮	不可	双短铳	不可	短铳	A
十字弓	不可	投刃	S	机枪	A	射导器	A
长杖	S	短杖	S	魔导器	S		

魔剑士（アクロマスター）

很全面的职业，近战、远程、法术无所不能，要求战士等级达到4，枪手等级达到2，法师等级达到4（缺一不可）才可以转职。虽然在能力方面没有特长，但是却拥有快速使用技能的特殊能力，尤其是在使用吟唱时间较长的法术时，优势比较明显。此外，他的打击系和射击系武器技能等级均可达到30级，辅助性法术技能也可达到20，只有攻击性法术等级上限被限制到了10级。和其他高级职业相比，魔剑士所能使用的S级武器种类也是最丰富的。

武器使用等级上限：

长剑	不可	钢拳	A	长矛	不可	双头矛	A
大斧	不可	双手剑	S	双短剑	S	双手爪	S
片手剑	S	短剑	S	单手爪	S	鞭子	S
飞刀	S	步枪	不可	散弹枪	不可	长弓	不可
榴弹炮	不可	激光炮	不可	双短铳	S	短铳	S
十字弓	不可	投刃	A	机枪	S	射导器	A
长杖	不可	短杖	S	魔导器	S		

陷阱大师（プロトランザー）

很有特色的一个职业，能力不够出色，可使用的武器种类也比较少，但却可以设置各种不同效果的陷阱，这是其他职业所不具备的。转职条件为战士等级4、枪手等级4、法师等级2。技能等级方面，打击系和射击系武器技能均可达到30级，攻击性法术等级上限为20，辅助性法术等级上限为10。

武器使用等级上限：

长剑	S	钢拳	S	长矛	S	双头矛	S
大斧	S	双手剑	不可	双短剑	不可	双手爪	S
片手剑	不可	短剑	不可	单手爪	不可	鞭子	不可
飞刀	不可	步枪	S	散弹枪	S	长弓	S
榴弹炮	S	激光炮	S	双短铳	不可	短铳	不可
十字弓	不可	投刃	不可	机枪	不可	射导器	不可
长杖	S	短杖	不可	魔导器	不可		

战斗系统介绍

对游戏中的职业有个大致的了解后，我们来看看战斗系统方面的内容。首先是人物各项能力值的作用：

HP 和大多数游戏一样，作为计量伤害的单位，降为0时将战斗不能。

攻击力 关系到打击系和射击系武器所造成的伤害，部分打击系武器需要有一定的基础攻击力才可以装备。

命中力 关系到打击系和射击系武器的命中率，若命中率太低的话，即使有高攻击力也是难以发挥出效果的。它也是装备部分射击系武器所要求的前提能力。

法击力 关系到法术系技能造成的伤害或者回复效果，装备法术系武器所要求的前提能力。

防御力 关系到被打击系和射击系武器攻击时所受到的伤害，装备防具时所需要的前提能力。

回避力 和命中力相对，影响对方打击系和射击系武器的命中率，也就是回避率。但是被对方从背后攻击时则回避不能。对于近战职业来说，回避力是很难让人取舍的能力，虽然成功回避时不会受到任何伤害而且有机会回避攻击，但是此时也会打断自己正在使用的攻击技能，导致伤害输出能力大幅度下降。而受到伤害时却不影响技能的使用。

精神力 关系到被法术攻击时所受到的伤害，可以理解为魔法防御力。

持久力 与人物种族、等级无关，只受到装备和职业的修正，持久力越高，异常状态抗性就越强，同时被即死法术命中的概率也就越低。

人物的种族、性别和职业对各项能力虽然有一定的影响，但是随着等级的提升和装备的强化，这些先天的能力差异会变得越来越小，总而言之，没必要太在意种族、性别和职业的能力差异，把心思放在收集强力装备上就可以了。

接下来我们看一下具体的伤害计算公式，有助于加深我们对能力和装备作用的了解。基本伤害计算公式为：

伤害值＝（攻击力－防御力）/5

①若是法术攻击，则分别用法击力和精神力来取代攻击力和防御力；

②会心一击、及时攻击和回避攻击时，伤害值x150%，及时攻击是在使用打击系武器时，在前一段攻击收招时再按键使出下一段攻击，成功的话人物身上会有光圈效果且伤害增加；回避攻击则是在成功回避的瞬间按键攻击，成功的话同样有伤害加成。

③使用技能攻击时对攻击力或法击力有加成，直接在攻击力或法击力上乘以相应倍率即可。具体效果可以在游戏中查看技能说明，但只显示第一段攻击的加成。

④若存在属性相克的场合，则要在攻击力或法击力上乘以（100%+/－（属性值+5%）/150%）。属性值为装备或者技能本身附带的属性值，可以直接查看。属性对应关系为“火－冰”、“雷－土”、“光－暗”，属性不同时伤害会上升，属性相同时伤害则会下降。也就是说，用火系武器或技能攻击火系怪物，攻击力会下降；用火系攻击冰系怪物或者用冰系攻击火系怪物时，攻击力会上升。无对应关系的属性之间不存在攻击力修正。

由此可见，属性相克对于伤害的结果影响比较明显，在追求装备能力的同时，属性也是相当的重要。打击系武器本身会带有不同的属性和不等的属性值（也有一些无属性的武器），无法调整和更换，也就是说一把武器的属性和属性值是固定不变的。如果能得到高达50%属性值的打击系武器，应该庆幸自己的运气才是！但是，打击系武器的技能就没有属性之别了。

射击系和法术系武器本身不具备属性，但却可以装备上各种不同属性的技能，技能等级越高，给武器附带的属性值也就越高。所以，射击系和法术系武器可以通过调整技能来实现“全属性通吃”，但是要把各项属性的技能等级练上去，也要颇费一番工夫。当然，射击系和法术系技能中也有一些无属性技能，它们往往带有各种强力特殊效果，以弥补属性方面的不足。





武器本身和技能的属性攻击，以及一些无属性但是带有特殊效果的技能，还会给目标造成各种异常状态：

燃烧 固定10秒内持续受到伤害，火属性攻击有可能造成该状态。

冰冻 一定时间内行动不能，也无法回避攻击，冰属性攻击有可能造成该状态。

触电 一定时间内不能使用打击系和射击系武器的通常攻击和技能，雷属性攻击有可能造成该状态。

沉默 一定时间内不能使用法术，土属性攻击可能造成该状态。

混乱 一定时间内，人物移动时不受控制，光属性攻击可能造成该状态。

感染 一定时间内持续受到伤害，暗属性攻击有可能造成该状态。

中毒 一定时间内持续受到伤害。

睡眠 一定时间内行动不能，也无法回避攻击。

麻痹 一定时间内行动不能，也无法回避攻击。



在商店购买技能书（有些技能书只有怪物掉落）再使用，即可习得技能，习得的技能要装备在对应的武器上才可以使用。使用技能造成伤害或者回复时，会提升技能的经验值直到技能升级。技能等级越高，效果自然越好，虽然等级上限可达30级，但职业会对技能有等级限制，如果技能已经达到了职业所允许的上限，那么就该转职成其他职业从而使技能等级继续提升了。

人物同时只能学习36个技能，要学习新技能时必须要把原来掌握的技能遗忘掉。不过遗忘掉的技能会被重新保存在技能书中，且技能等级和经验完全保

留，没有任何损失。可以理解为人物能够同时学习全部的技能，只不过要多出一个切换技能的步骤，在技能栏和道具栏快满的时候就显得比较麻烦了。

使用装备的技能时会消耗武器的PP值，PP耗尽后就无法使用技能，不过可以靠フォトンチャージ来回复，随着时间的流逝和使用通常攻击时也能够回复PP值。要注意只有当前手持的武器才能恢复PP值。因为技能远远要比通常攻击强大，所以在挑选武器的时候，一定要注意看武器的PP值。PP值低的武器一般都没有什么使用价值。

CAST专用插件

当机器人CAST种族的人物达到20级以后，可以装备SUVウェポン插件，在战斗中蓄满能量槽后就可以使用强大的SUV武器。和兽人的变身不同，CAST的SUV武器种类非常丰富，每一种SUVウェポン插件各对应一种武器。



插件名	入手途径	SUV武器效果
ヘーゲルバスター	商店有售	大型机枪扫射攻击
ラファールバスター	商店有售	大型机枪齐射攻击
ブリッツバスター	商店有售	大型激光炮扫射攻击
グロームバスター	商店有售	大型激光炮齐射攻击
メテオバスター	商店有售	大型机甲乱舞攻击
シュトルムバスター	商店有售	大型导弹齐射攻击，可能使目标燃烧
ギガス・エスパダ	任务"圣地夺还S"	挥舞巨型大剑攻击
ギガス・ファウスト	任务"同盟军本部夺还C"BOSS奖励	挥舞巨型铁拳攻击
アセンション・ギフト	任务"踊る珍鸟"BOSS奖励	军事卫星支援攻击
ヘーゲル・アタッカー	任务"エンドラムの残党B"	大型机枪扫射攻击
ラファール・アタッカー	任务"グリナビートC"	大型机枪齐射攻击
ブリッツアタッカー	任务"同盟军本部夺还B"BOSS掉落	大型激光炮扫射攻击
グロームアタッカー	协力任务"同盟军本部夺还B"	大型激光炮齐射攻击
ラピアフリューゲ	任务"生态系の保护S"	范围内己方成员全回复
メテオアタッカー	任务"冰雪の洞窟S"	大型机甲乱舞攻击
シュトルムアタッカー	协力任务"夺われた破坏兵器B"	大型导弹齐射攻击，可能使目标燃烧
パラディ・カタラクト	任务"SEEDの胎动S"	军事卫星支援攻击

虽然SUV武器比兽人的变身能力要更加灵活丰富，但美中不足的是，SUVウェポン插件要占用防具上一个物品槽的位置，这样就没法在这个位置上装备其他强力插件了。不同的SUV武器所适用打击的对象也不同，要有勤于更换插件的习惯。兽人要更换纹身就麻烦多了，必须到美容院花钱才行。

除了CAST种族的人物外，游戏中一开始选择的CAST同伴也是可以通过插件来更换造型的。在Gコロニー的PMグッズ商店中有售更换同伴的插件，购买后在マイルーム中使用即可。但要注意的是，插件更换一次造型后就会消耗掉，需要反复购买。

CAST同伴的能力也是可圈可点的，造型不同，同伴的职业和特点也不同。而且当同伴的能量槽蓄满后，也是可以像玩家的CAST人物一样，使用强力的SUV武器。千万不要小看同伴的作用哦！

GH410

使用大剑和双手剑攻击，同时还可以用短杖治疗玩家和自身，比较好用的战士型同伴。SUV武器为ギガス・エスパダ插件的效果。



GH420

使用钢拳、单手爪和片手剑进行攻击，和GH410相比更偏重于速度，同样可以靠短杖治疗玩家和自身。SUV武器为ギガス・ファウスト插件的效果。



GH430

使用激光炮、短铳和片手剑攻击，同样配备有可治疗的短杖，比较适合在远程攻击。SUV武器为ラファール・アタッカー插件的效果。



GH440

使用长矛、散弹枪、榴弹炮和长弓攻击，远程攻击能力比GH430更为出色，但是不具备治疗的能力，需要玩家悉心照顾。SUV武器为ブリッツアタッカー插件的效果。



GH450

法师型同伴，主要使用火属性攻击法术进行攻击，也有治疗能力，不利于近身作战，也需要玩家的保护。SUV武器为シュトルムアタッカー插件的效果。



GH470

法师型同伴，使用长杖（装备有不同属性的法术）和长弓（装备有附带麻痹效果的技能）进行攻击，同时还有比较出色的治疗能力。他是辅助型角色，自身战斗能力并不是很强。SUV武器为ラピアフリューゲ插件的效果（范围内全回复）。



GH480

强力全能型同伴，使用长矛、片手剑和步枪进行攻击，也有带治疗技能的短杖。SUV武器是パラディ・カタラクト插件的效果，非常厉害！剧情模式完成第4章后可以在商店购买GH480插件。



GH490

强力战士型同伴，使用双手剑和大斧，攻击力非常高，而且也有治疗能力，战斗能力比起玩家本身来说也不逊色。SUV武器为アセンション・ギフト插件的效果。剧情模式通关一次后即可在商店购买GH490插件。



故事模式基本流程

第一章

攻略流程

1 前往ガーディアンズ本部，取得ガーディアンズライセンス。

2 从本部出来后与维维安、莱娅交换拍档卡片。

3 将维维安和莱娅加入队伍，前往任务柜台。

4 任务“マシナリーの暴走”

任务解说

ACT1

第一层 开始是最基础的操作训练，机械类的敌人在死亡后会自爆，注意不要被误伤。经过第一层时会发生剧情，莱娅暂时离队。

第二层 在第一个分支向左，清扫完杂兵后可解开门锁，一直向上即可找到通路。

ACT2

第一层 主要道路上有两扇门都上锁，第一个需要破坏附近的宝箱拾取到钥匙，第二个则需要消灭右侧分支的所有敌人，取得两把钥匙后前进。在该区地图的左右两侧的下端都会发生剧情。

第二层 打倒该地图的所有敌人，一共需要获得4把钥匙才能解开最后的锁。右上房间里的敌人需要破坏所有宝箱后才会出现。

第三层 BOSS战

注意跟BOSS保持好距离周旋，BOSS的触手伸入地面时注意地表的尘土，不要离得太近。注意回复的话并不难打，战斗胜利后获得3000メセタ、ハルヴァ・ラファッグ、スケーブドール、强化用グラインダー×5、150职业经验。

5 返回ガーディアンズ本部，向ネーヴ报告任务。

6 玩家自己的房间开启，与自己的搭档交换拍档卡片。

7 追加自由任务“プラント夺还”。

第二章

1 前往ガーディアンズ本部发生剧情，之后到本部的会议室继续触发剧情。

2 通向惑星パルム的传送门可以使用。

3 与修加交换拍档卡片。

4 前往惑星パルム的ガーディアンズ支部。

5 让维维安和修加加入队伍。

6 任务“牧场の暴走生物”

ACT1

第一层 第二、第三区域会发生剧情，消灭这两个地区的敌人可获得解锁钥匙。

第二层 第一处门锁的钥匙依然需要消灭敌人后获得，如果想在这关取得高评价，必须消灭左侧分支区域的敌人，右侧分支可进入下一层。

第三层 触发剧情。

ACT2

第一层 分支部分先进入下方，打倒所有敌人取得第一把钥匙。之后返回到分岔口向右，解开门锁。

第二层 在第一个区往下进入山洞，打倒敌人后获得第一把钥匙，接着回到大路，打败敌人后获得第二把钥匙。

第三层 BOSS战

体型很大的BOSS，火系攻击居多。我方的攻击很容易命中它，但也很容易被命中，以范围较广的武器攻击其尾部是不错的选择。攻击尾部时尽量贴近BOSS身体，这样不容易受到喷火伤害。BOSS在压地攻击前会有很明显的抬起上半身的动作，可提前远离BOSS，以回避冲击波。火球攻击追向性很强，在找不到远处掩体的情况下没有100%回避掉的方法，好在攻击力并不太高。打败BOSS后获得6000メセタ、グリングリンライン、スケーブドール、强化用グラインダー×5、200职业点数。

7 返回本部，角色转职可能。

8 追加新的自由任务“草原の支配者”和“货物列车救援”。





第三章

1 前往本部会议室。

2 通向惑星モトゥブ的传送门可以使用。

3 前往モトゥブ的ガーディアンズ支部。

4 与雷欧交换拍档卡片。

5 让维维安和雷欧加入队伍。

6 任务“ローグス势力调查”

ACT1

第一层 消灭所有怪物。

第二层 消灭怪物解开第一个门锁后向右，经由传送装置到达地图的下方区域，打倒所有敌人后获得钥匙，从该区域的另一个传送口返回原路。

第三层 与ボル三兄弟对决，分别击破。

ACT2

第一层 在第一分岔口先向右拐，打破箱子后怪物出现，接着返回岔路口向上。第二个岔路口依然先向右，击破所有敌人后取得钥匙，接着向左取得第二把钥匙。泰拉会在这里自动加入到队伍里。

第二层 先往右击破所有怪物，然后一直往上。岔路口右边可获得装备，接着回到右边，向上进入下一层。

第三层 BOSS战

以火焰和扫尾为主要攻击方式，回避它攻击的同时注意不要被脚踩到。BOSS的前方是较为危险的区域，主要攻击方式还是以打尾巴为主。它的压杀前兆与上一关BOSS类似，另外口中冒火星是喷吐火焰的征兆，要注意回避这两种攻击。打败BOSS后获得10000メセタ、ビフテイバー・レア、コルトバズーカ、スケープドール、强化用グラインダー×5、250职业点数。

7 返回本部，追加自由任务“冰雪の洞窟”、“最凶の砂兽”。



第四章

1 前往本部发生剧情。

2 到会议室，惑星ニューデイズ的传送门使用可能。

3 前往ニューデイズ的ガーディアンズ支部。

4 与玛雅交换拍档卡片。

5 邀请维维安和玛雅加入队伍。

6 任务“教团の里を调查せよ”

ACT1

第一层 依桑和卡莲加入队伍。这里地形比较复杂，一共需要取得4把钥匙。4把钥匙分别在最初的一个区，以及地图右下方的岔路上。

第二层 利用地图右侧的两处传送点可取得钥匙。

ACT2

第一层 该区域的怪物分散得比较散，如果想取得高评价，建议多走岔路，寻找出所有敌人。

第二层 经由右侧的传送点可到达地图上方，然后进入当前地点左下方的传送点，取得这里的钥匙后再次传送回地图上方，再度利用附近的另一个传送点取得所有钥匙后进入下一区域。

第三层 BOSS战

BOSS的弱点在翅膀，使用枪系武器攻击即可。落雷攻击会事先在地面上出现光斑提示，注意回避即可。尽管BOSS的攻击方式多样，不过比起之前几关而言，回避难度有所下降，待在其身体下方几乎不会受到太大损伤。。过关后获得15000メセタ、ブリティ・バトン、ブリメラ・フィオーレ、スケープドール、强化用グラインダー×5、300职业点数。

7 返回本部。

8 自由任务追加“凶飞兽讨伐”、“虹色の法兽”、“圣地夺还”。

第五章

1 剧情选择后前往本部。

2 前往モトゥブ的支部会议室。

3 与托尼欧交换拍档卡片。

4 邀请维维安和托尼欧加入队伍。

5 任务“モトゥブ代表の搜索”

ACT1

第一层 这里的敌人比较吃火属性。先向左边岔路走，打倒两只怪物后获得钥匙，然后向右越过两座桥，打倒这里的怪物获得钥匙。接着在大路以及地图东边的岔路可获得另外两枚钥匙，进入第二层。

第二层 第一条岔路向上，在这条路尽头的分支两个房间取得钥匙。

第三层 固定剧情。

ACT2

第一层 箱子比较多，一些敌人会藏在箱子里，必须把它们全灭，道路才会畅通。

第二层 一直前行即可。

第三层 BOSS战

远处时使用枪械攻击，近身使用打击系武器，BOSS的鱼雷攻击可利用武器中途拦截。

ACT3

第一层 这里的敌人攻击力较高，HP薄弱的职业千万注意别被围攻，关键的钥匙在地图右上角。

第二层 出现在该区域后先笔直向前，取得钥匙后折返大路，在右下面积最大的地区可获得钥匙，然后往左边的道路一直走可前往下一个区。

第三层 BOSS战

该BOSS行动敏捷，攻击力也高，找准空隙一口气将其打倒是战斗的关键。过关后获得20000メセタ、ヴァンダ・クロウ、ルンガ・マドグ、スケープドール、强化用グラインダー×5、400职业点数。

6 追加自由任务“同盟军本部夺还”、“エンドラムの残党”、“蛇兽觉醒”。

第六章

1 前往本部。

2 前往ニューデイズ的支部。

3 将维维安和玛雅加入队伍。

4 任务“教团の机密を守れ”

ACT1

第一层 先在第一岔路口的左右两边各拿到钥匙1和2，开启大门后再在新岔路口的分支处分别获得大门钥匙。

第二层 先去山洞拿护栏的钥匙，护栏尽头有大门钥匙和传送点。最后需要解决两个强力的敌人才可以继续前进。

ACT2

第一层 来到地图中央的附近与下方的房间里分别获得两把钥匙。

第二层 位于中央的道路中存有大门的钥匙，一路走下去即可到达下一层。

第三层 BOSS战

BOSS会使用突进、瞬间移动、导弹和枪械攻击，攻击其中的一个BOSS就会受到另外两个的攻击，可优先选择击破远程BOSS。

ACT3

第一层 没有难点，一路前进即可

第二层 先去岔路口的右分支拿装备，其后进入左分支后会有敌人不断出现，全灭后门会打开。

第三层 BOSS战

主要攻击手段是大型光线、鞭子和瞬间移动，注意BOSS身上出现防护罩时，攻击反而会给自己造成伤害，此外走到地板的光阵上会陷入麻痹状态，要注意回避。不过，BOSS的进攻大部分是长距离，因此每次回避之后都可以把握住不少的进攻时机。打败BOSS获得30000メセタ、パンプキン・ヘッド、ヴァリスタ、スケープドール、强化用グラインダー×5、500职业点数。

7 返回本部。

8 追加自由任务“狂信者の社”、“孢子の丘陵”、“月下の翼兽”。



第七章

1 前往本部，发生剧情。

2 前往会议室，发生剧情。

3 前往パルム的支部，与奈布交换拍档卡片。

4 将奈布加入队伍。

5 任务“レリクスの遗物”



ACT1

这里的第一层和第二层只要跟随地图延伸即可轻松通过。

第三层 BOSS战

该BOSS非常简单，只要不站在它的正前方，几乎不会有威胁。

ACT2

第一层 一路通过至第二扇门后选择左边分支获得钥匙，再去下方分支的大门处消灭完敌人后钥匙出现。

第一层 消灭所有的敌人。不过有一些会藏在箱子中需要注意。

第一层 BOSS战

三个BOSS轮番上阵，使用远程武器攻击会比较安全。在距离BOSS较远时，注意其抬手动作，一旦看到此动作请立刻向左右回避，不要贪图进攻。在距离BOSS较近时可选择站在其后方。

ACT3

第一层 钥匙非常好找，基本无需提示。

第一层 可任选一路线前进，之后的两只强敌建议使用枪械对付。

第一层 BOSS战

该BOSS的攻击力较为棘手，在等级较低或防御力较低的情况下，即使被简单地踩上一脚也会损失大量HP。远距离时也要注意它的扫尾，范围比较大。打败BOSS后获得40000メセタ、グッダ・ゴッダ、ホワイトミーティオ、ハルド/レインボウ、スケーブドール、强化用グラインダー×5、600职业点数。

6 追加自由任务“遗迹の奥に眠るモノ”、“双头の守护兽”、“生态系の保护”。

第八章

1 前往モトゥブ的酒场，发生剧情。

2 将维维安和露加入队伍。

3 任务“HIVEへの潜入”

ACT1

第一层 在第一个分支处向上走，清完敌人会有护栏钥匙，打开护栏后可一直向前。

第一层 于开始的分支右边取得装备后上拐前进。

第一层 BOSS战

在近处会受到BOSS突进等大伤害攻击，在远处攻击会比较安全。BOSS的远程魔法弹威力可观，但有比较明显的前兆动作，且较容易回避。等三发魔法弹释放完毕后BOSS会有一段时间的硬直，可借此机会攻击。

ACT2

第一层 清理完岔路口上下两部分的敌人可以获得两把钥匙，向右走继续清完杂兵后最后两把钥匙也将出现。

第一层 岔路口左边的箱子里有装备，清理完右边的敌人会出现钥匙。

第一层 BOSS战

维维安行动敏捷并且身材较小，攻击很难命中。这里推荐使用近战武器，在她停止行动的瞬间趁机猛攻，但注意不要选择发动时间较长的△键攻击，这样会浪费攻击机会。

ACT3

第一层 清除所有敌人。敌人的强度都有所提升，战术方面玩家需要有所思量。

第一层 依然是消灭所有敌人即可通过的一层。

第一层 BOSS战

BOSS1：除了海露嘉以外还有3～4对敌人出现，首先打倒所有杂兵后再进攻BOSS。对方的黑球攻击威力很高，千万不要被击中。头发攻击后出现的硬直是给予其打击的最佳时机。

BOSS2：这个BOSS相对简单，不过由于地形狭窄的问题，当玩家处于道路正中时必定会受到攻击，所以请注意回复。BOSS在使用光线攻击前身上会有明显的闪光前兆，往地图下方跑即可回避开。另外，虽然BOSS的弱点是脸部，但太长时间滞留在脸部前方容易受到BOSS的挥手攻击和法系攻击，攻击到一定程度时先逃开回避。（详细打法请参照联机流程中的“SEEDの胎动”任务。）

BOSS3：尾巴尖端的脸和身体是BOSS的弱点，在与之战斗时BOSS会不时将弱点露出，趁机猛攻即可。不过，由于BOSS即使是移动时也会带来伤害，所以记得及时回复。BOSS的巨大陨石是即死级别的攻击手段，请事先多准备些スケーブドール。镜头视角一口气上升后陨石会落下，所以玩家一旦发现视角变化，就请立刻将HP恢复至最大值。（详细打法请参照联机流程中的“SEEDの胎动”任务。）打败BOSS后获得50000メセタ、维维安、1000职业点数。

4 Gコロニー追加任务“暗黑の卫星”、“SEEDの胎动”，パルム追加“雷兽の都”、ニューデイズ追加“踊る珍鸟”、モトゥブ追加“沙尘の机械战士”。

5 Ending

联机模式

惑星パルム

草原の支配者

主要敌人：	ゴ・ヴァーラ（雷）；コルトバ（火）；ボルティ（雷）
BOSS：	ディ・ラガン

这一关的难度方面并不大，地图基本上顺着跑就能到达终点，敌兵除了ヴァーラ需要注意一下外其他都是挨打的料。而到了S级，原先的ヴァーラ会进化成ゴ・ヴァーラ，敏捷和攻击性大大提升，攻击方式由原地攻击变成了前跃攻击，而适当运用具有挑飞技能的武器（例如片手剑）来边拖住敌人的攻击边进行游击也是不错的选择。把守关底的是ディ・ラガン，在前面的故事模式中已经有打法介绍，站在地图的最左上角可100％回避掉追踪火球。

遺迹の奥に眠るモノ

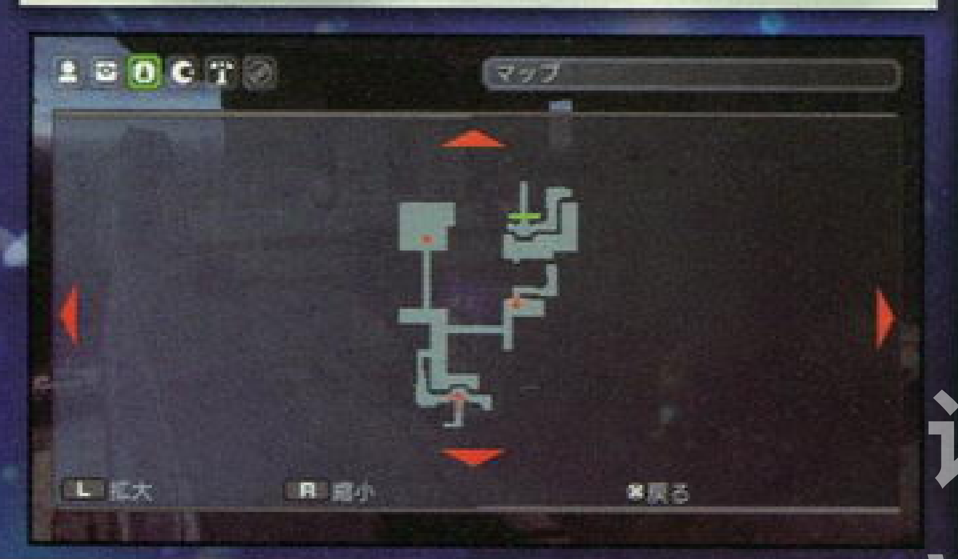
主要敌人：	バジラ（火）；ゴルモロ（光）；ボラヴォーラ（雷）；ヴォルフ（雷）；
BOSS：	スヴァルタス（光）

这一关的主打敌兵为ゴルモロ和バジラ，バジラ的实力相对来说还是比较弱的，它们的突刺攻击范围并不远，基本只限于面前，轻轻一碰便会产生硬直，且很容易聚在一起，广域武器例如鞭子在这里就很好用。ゴルモロ敏捷性较高，使用枪械边走边打对付它们是比较理想的选择。スヴァルタス是作为关底的小BOSS，由于BOSS的近身攻击很强，在这里首选枪械，边移动边攻击。虽然攻击输出上少了点，但比较安全。

生态系の保护

主要敌人：	ゴ・バジラ（火）；ヴォルフ（雷）；ゴルモロ（光）；ゴ・ヴァーラ（雷）
BOSS：	グラス・アサッシン（雷）

这一关的敌人及BOSS均为雷属性，建议带上土属性的武器。一路上有一些路被碎板块堵住了而无法前进，这虽然不会影响到整个迷宫的主线流程，但里面往往会隐藏着一些敌人，要想获得S级评价的话就必须要打碎它。在其附近按select之后会出现第一视角画面，再按L或R键就会出现瞄准镜头，只要是能破坏的板块都会显示出一个绿色的点，对准它之后系统会自动改变它为可破坏状态，此时拿出武器对其攻击便可。ゴルモロ常与ヴォルフ和ゴ・バジラ一起出现，遇到这种情况一般推荐ゴルモロ为优先攻击对象，对付敏捷性极高的它们切换长距离武器为首选。在此关的地上有很多不为人知的陷阱，不小心踩进去的话会被困住，一直无法脱身的话便会起爆，有一定几率有附加状态，若是多人联机，队友可以帮忙打爆，若是单人的话就听天由命了。在第三层刚开始的左拐处会直接遇到本次关底的小BOSS。BOSS的两旁及身后是它的盲点，而它的致命弱点是对其使用挑飞技能还可以将它击倒，再进行一番追打的话很快就会胜利。





雷兽の都

主要敌人：	バル・ソーザ（雷）；ディストバ（雷）；ジャーバ（雷）；バジラ（火）；じゃグリース（雷）；グラス・アサッシン（雷）
BOSS：	ガイノゼロス（雷）

这一关的地形相比之前频繁地出现了上下楼使其变得有些复杂，地图中还出现了许多的攻击型陷阱，有的攻击中还附加其他不良状态。这里的魔法师バル・ソーザ需要注意一下根据其手中的杖的颜色分为：红色－雷系魔法师；蓝色－冰系魔法师。冰系的バル・ソーザ攻击比较单调，几乎只会使出直线型的冰魔法，而雷系的バル・ソーザ有直线型、近身范围型和跟踪型三种魔法，第三种跟踪型魔法攻击力异常强大，在其释放时会手举法杖进行长时间的咏唱。它们有时还会使用空间移动来脱身，可以从地图上捕捉到他们的行踪。一路打到第三层时会遇到两只ジャーバ，远距离的雷魔法具有较强的预判能力，近身有小范围的拳头攻击，挑飞

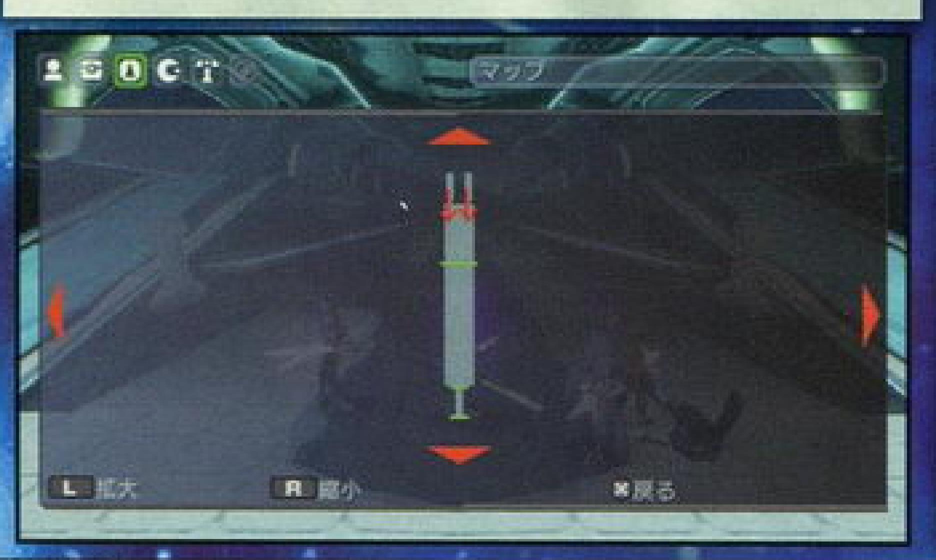
系技能会对其造成很小的硬直。在等级不够的情况下尽量不要与其接近作战。最后，在第四层会遇到多只本次关底的小BOSSガイノゼロス，在布满陷阱的一条过道上消灭完杂兵后第一批BOSS就会出现，此时千万不要留在过道里，狭小的过道会使它们各项攻击的命中率大大提高。建议一开始先跑到空地，BOSS出现后只要与它们拉开距离，它们释放雷魔法的几率就很大，此时配上枪左右闪躲攻击相对较为安全。



货物列车救援

主要敌人：	ゴーマ・ディラ（火）；ローグス・オッグ（无）；ゴーマ・メスナ（火）；ローグス・ジャッセ（无）
BOSS：	ディラ・グリーナ（火）

地形简单，一条大道直通关底。有些玩家会遇到将敌人杀完之后出现的钥匙无法打开门继续前进的情况，此时只要回头看一下，就会发现在此区域的入口左侧还有一扇门锁住的门，用钥匙打开并打完里面的杂兵后就会出来第二把钥匙。ゴーマ・ディラ与ゴーマ・メスナ是此次迷宫中最棘手的敌人，不但皮糙肉厚，当HP减为零时还会自爆，特别是ゴーマ・ディラ，只要靠近它身边就会毫不犹豫地释放能量。对于近接作战者来说，每出一招多留一手，听到警报响起的时候立即离开。广域型武器如大剑通常会使敌人集体自爆，若是被包围或是地处狭道此时极难躲开，而像片手、拳套这类面向单体攻击且硬直小的武器在这里就更有了用武之地。关底的BOSS在S级下会出来2批，每批2只，要注意回避照面时的第一发导弹。触手攻击时它身上的触手首先会刺入地下，此时攻击的话必定会挨打。挑飞击飞系武器对于它很有用，一旦命中会产生很大的后仰，单挑状态下利用这个弱点可让它永远起不了身。



双头守护兽

主要敌人：	バジラ（火）；ミズラ（雷）；ゴルモロ（光）；ヴォルフ（雷）；スヴァルタス（光）；
BOSS：	ディ・ラグナス（无）

随着越往后的关卡，地图也变得更加复杂起来。有些门需要两把钥匙，两个分支口各一把，这就需要打完一把之后再重新迂回去打另一把，基本脱离了“一条大道通罗马”的迷宫概念。打这关时建议带上具有命中加成的强化药，因为在这里会遇见一种蝙蝠群，它们具有很高的回避力，一般攻击很难命中。一路前进至第三层，在其左右各有两条通道，并有スヴァルタス把守，建议将其引出来再与之作战。本关的BOSSディ・ラグナス是一头双头龙，分别为火与冰两种属性。BOSS的攻击有前方冲撞、甩尾、大范围震压、转身时的踩踏以及吐出冰块与火焰。前三套攻击基本上玩家是很少上当的，但是它的踩踏攻击却极其强悍，S级状态下再强的玩家也有被秒杀的危险。



エンドラムの残党

主要敌人：	バジラ（火）；ミズラ（雷）；ゴルモロ（光）；ヴォルフ（雷）；スヴァルタス（光）；
BOSS：	ディ・ラグナス（无）

这一关的第二层地图看似非常复杂，但实际就是一条羊肠小道，一条道路拐来拐去，而杂兵方面基本都是与之前货物列车救援那一关相似的。GSM—05Bボーマルタ实际上是ゴーマ・ディラ的强化版本，特务兵・アサルト和特务兵・カノネ也是人形兵器的强化版，只是前者的武器改为了双钢爪，后者改成了步枪。在攻击方式上它们与货物列车救援的敌人大同小异，所以战法方面基本都是互通的。近战对付GSM—05B ボーマルタ最重要的一点还是不要贪刀。此关场地方面较之前也变得更加广阔，以前被逼在墙角自爆的情况大有改善。最后一层的BOSS是グリナ・ビートC，它的主要攻击手段是远程的激光连射，在其为数众多的时候极其难躲，近身时偶尔也会使出踪脚，命中后防御下降。在这种情况下任何战术的实施都会变得艰难。如果实在举足艰难，也可以适当利用一下恢复点前的一条狭长的过道，将其中一只引诱过来再以连击攻击。

同盟军本部夺还

主要敌人：同盟军重装兵（无）；特务兵・スパーダ（暗）；グリナ・ビートC（雷）；SEED・アーダイト（暗）；GSM-05M　ティレントス（雷）

此次グリナ・ビートC会夹杂在第一层的杂兵中，使用连射光线进行干扰，建议先将其处理掉。来到了第二层会出现两排不可破坏的机关，除了中间外，贴着墙走也可以安全通过。在这一层中SEED・アーダイト会和杂兵一起出场。远程方面它主要以直线型冰系魔法为主，其他基本为物理攻击手段。在跳起后以身躯震压地面形成范围型攻击是它非常具有威胁的招数之一，一旦命中立即降防。如果有耐心的话先将其他杂兵清理完之后再用枪械远程攻击较为安全。



惑星ニューデイズ

凶飞兽讨伐

主要敌人：オルゴーモン（冰）；ゴウシン（火）；オルアカ（火）；アギータ（冰）

BOSS：オンマゴウゲ（雷）

敌军オルゴーモン擅长使用直线冰魔法攻击，一旦被冰冻住之后容易遭到连续攻击。这里的新怪ゴウシン会使用钻地移动，一旦它从玩家的脚下钻出来，我方在受到攻击的同时也会带来攻击力下降的不良状态。它的具体移动路线会在地图上表示出，需要随时留意一下。在最后一层的刚开始处往回看会有一个比较难找的传送点，里面有一把钥匙。本关的BOSS战相当繁琐，如果没有枪械的话将会打得很头痛。BOSS大半的时间都是呆在天上，攻击基本都是飞行道具类，落雷攻击会事先在地面上出现光斑提示，注意回避即可。在所有招数里面除了扔石头的命中较高外其他均不难躲过。它的弱点是翅膀，处于空中状态时用枪按SELECT瞄准它的翅膀可以很快地将其击落，之后可以切换武器猛攻。

虹色の法兽

主要敌人：オルゴーモン（火，冰）；アギータ（火，冰）；オルアカ（火，冰）

BOSS：カガジバリ（光）

这关敌人一共有三种类型，但每一种都有两种属性，，分别是火与冰。火属性的オルゴーモン有着前方挥爪，直线火焰魔法和近身范围型火魔法，稍稍区别与只会放直线冰魔法的オルゴーモン。由于敌人只是更换了一下属性，所以作战方式与之前的基本区别不大，只是要注意一下对于那些不断放冰系魔法的オルゴーモン，可以在远处一边躲闪一边射击，而一味地上去硬拼的话往往会得不偿失。关底的小BOSS是カガジバリ，它的常用攻击有：1.两手放出光或暗属性激光弹；2.跳跃后震压攻击；3.身体旋转攻击。其中第三种攻击威力最为强大，多段命中之后基本直接死亡，近接职业的杀手。BOSS在受到任何攻击时也不会出现硬直，近接攻击可以打一套连技之后观察一下，没有什么动静之后继续上前，以防止它的旋转攻击。

狂信者の社

主要敌人：バイシャ乙32型（土）；バイシャ甲21型（土）；教团警卫士・タグバ（无）；教团警卫士・オズナ（无）

BOSS：アダーナ・デガーナ（光）

此迷宫可以算得上是全游戏中复杂程度最高的迷宫之一，任务里敌兵的阵营与“列车货物救援”那关相似，只是都改成了强化形态。由于场地变得十分狭小，バイシャ乙32型与バイシャ甲21型自爆的恐怖程度又大大增加。教团警卫士・タグバ与教团警卫士・オズナ分别擅长冰与火的魔法，群体作战时建议切换攻速快的武器，若没有时间回避，它们群体魔法攻击会将玩家秒杀。游戏里第二层中的钥匙分别藏在了两个传送点的附近，需要仔细探明。BOSS战的场地上也会有类似魔法阵的图案，它们每隔一段时间就会发动攻击，不过范围也只限于自身，整个战斗中要尽量避免踩到这些机关。



圣地夺还

主要敌人：オルアカ（光）；オルゴーモン（光）；テンゴウグ（光）；アギータ（光）；ザムヴァバス（光）；

BOSS：スヴァルタス（光）

处于圣地的敌兵是清一色的光属性，之前如果有暗属性的武器的话强烈建议带上。迷宫地图与“遗迹の奥に眠るモノ”是比较相似的，如从箱子里能开出敌人之类的都可以借鉴。此关的杂兵都会积极地使用光系魔法，被命中之后有一定几率附加沉默状态。所以与敌兵交战时不要做长时间的停留，与敌人打打游击战是不错的做法。テンゴウグ的防御很高，不过像挑飞一类的技能都可以将其打落地面，如此反复可以达到虐待的目的。在迷宫的第三层有ザムヴァバス和スヴァルタス把守，ザムヴァバス的攻击性并不高基本没有什么威胁，而スヴァルタス是作为此次迷宫的BOSS出现的，具体打法可以参照“遗迹の奥に眠るモノ”。

孢子の丘陵

主要敌人：ラッピー・ポレック（光）；クデトウブ（火）；オルアカ（火）；ブーマ（冰）

流程超长的一关，相比之前，这一关的敌人变化很大。会使用光属性魔法攻击的ラッピー・ポレック相对来说攻击上比较弱，行动也并不是很积极，但带沉默状态的光魔法在敌人数量很多时非常危险，建议将其优先解决。这里的另外一种新敌人是ブーマ，挥爪是它的攻击方式，在受到了一定的伤害后还有可能会装死，当玩家的警惕心松懈之后会再立即跳起来反攻玩家，不过这可以通过杀敌经验值来判断，一旦倒下去之后经验值没有增加则说明它一定是装死。在迷宫的第二层里有一把钥匙隐藏在了宝箱中，懒于开箱子的玩家需要注意。本关的关底没有BOSS，最后出现的是一群クデトウブ，它们的火焰魔法杀伤力很大，一般等它们出来时就应该尽快战速决，不然让它飞到天上之后会很麻烦。

月下の翼兽

主要敌人：アギータ（冰）；オルゴーモン（冰）；オルアカ（火）；ゴウシン（火）

BOSS：ゾアル・ゴウグ（雷）

本关虽然由原本ミズラキ保护区的白天转战为了晚上，但在怪物的分配方面与“凶飞兽讨伐”还是一样的。这一关有较多的传送点，S级评价所需要消灭的杂兵及有些钥匙需要传送才可以到达。值得注意的是本关中所有的オルゴーモン都是经过强化的，物攻、防御、精神、回避全面强化，即使稍稍被碰一下也非常不好受。适当使用具有牵制效果的技能，譬如片手的挑飞攻击就比较实用。对付这类魔法型的一群敌人，硬拼的话是很吃亏的，能用枪械的就尽量远程攻击，而专攻近接型的玩家依然可以使用游击这种老战术。最后的BOSS是ゾアル・ゴウグ，它与草原那条也是一家子的，只是属性改成了雷，具体的攻略方法可参照“草原の支配者”中的说明。





踊る珍鸟

主要敌人：カクワネ（光）；ブーマ（冰，土）；オルアカ（火）；ラッピー・ポレック（光）

BOSS：ラッピー・グッグ（光）

本关在难度上面并不大，主打敌人カクワネ与ブーマ行动上算比较保守，特别是ブーマ，常常一群聚在一起，这也给范围系的武器带来了便利。カクワネ是本次的新敌人，有拍爪与近程暗魔法两种主要攻击，不过总体并不算强。在S级难度下，这些敌人的等级都在95左右，是刷级的好地方。玩家在一路上会遇到两种陷阱，一个在地面上呈白色状，里面会一直喷出黑色的气体，碰到之后有一定几率混乱；另一个是在地面上呈爪子形状机关，一旦踩入就会被困住。第二个陷阱往往都是当玩家们与敌人激战时不小心踩入的需要注意。关底的BOSS是ラッピー・グッグ。当刚传送完毕时它就会立马冲过来与玩家交战，此时可以选择直接交战，也可以先出巷子，但巷子外有杂兵干扰。BOSS的主要攻击方式为跳起后震压地面产生较大范围的攻击。若是在巷子里则很难躲开。此时可以先去外面解决掉杂兵，最后只剩单体的BOSS难有作为，用枪械攻击甚至还可以无伤。

惑星モドゥブ

东方より来るモノ

主要敌人：	オルゴーモン（冰）；オルアカ（火）；アギータ（冰）；カマトウズ（冰）
BOSS：	オンマゴウゲ（火）

惑星ニューディズ的第一个协力关卡，所谓的协力关卡就是指在迷宫中有些机关要靠与别人一起联机才可以打开，这不但会影响有些关卡的主线剧情，还有一些譬如某些隐藏的平时不会出现的敌兵会出现在里面等都有可能。如果是一路玩下来的玩家会发现，这里的敌兵的等级比起前一个关卡降低了好几个档次，敌人的组合也是最老套最简单的，总体来说非常轻松。惟一能让人注目的是这里的陷阱——长得和花坛一样的东西，它能释放出超大范围的毒属性震波。当玩家听到某种电子声时说明它就在附近，此时需要在远处用枪械打掉。关底的BOSS是オンマゴウゲ，和“凶飞兽讨伐”那关的BOSS基本是一样，惟一的区别就是改成了火属性。



兽と机械の狂乱

主要敌人：	バイシャ甲21型（土）；オルゴーモン（冰）；バイシャ乙32型（土）；シノワ・ヒドキ（光）
BOSS：	アルテラッゴウグ（光、暗）

本关的难度可谓相当之高，バイシャ乙32型机器人的火焰发射频率明显比以前有所提高，オルゴーモン的法击也是逆天的强。在这一关里，硬拼几乎是行不通的。关卡不长，当来到第二层消灭了前一批敌兵之后会出现S级难度下为满级100级的敌人シノワ・ヒドキ。它的常用攻击有前方飞行道具攻击，前方两下纵向挥剑，前方蓄力突进。第一招的飞行道具速度快，攻击奇高，范围较大，站位不好的话极易命中；放第二招时它会向前稍稍移动，不过威胁并不大；第三招的蓄力突进是它的最强攻击，方向是正前方，突进距离有限，在释放之前会发出一声电子声，一旦听到此声音玩家需要立即做出回避反应，尽量往其两侧移动。关底的BOSSアルテラッゴウグ是一只兼有光和暗属性的双头龙，具体攻击方式也是根据最初草原的BOSS演变而来，详细情况可以参考“草原の支配者”。

最凶的沙兽

主要敌人：	ナヴァル（土）；ヴァンダ・メラ（火）；ブル・ブナ(土)；ドルァ・ゴーラ（火）
BOSS：	ディマゴラス(雷)

ナヴァル和ブル・ブナ与之前的相比感觉并没有什么差别，对付它们依然是老思路。在这次迷宫中真正的主角是ヴァンダ・メラ，它们分别有远程的土系魔法与近身的火系魔法。土魔法在命中之后玩家会被击飞，火魔法在近身时会造成多段判定，二者都具有很强的牵制作用，近接作战会变得异常艰难。打这一关时建议带上枪械类的强力武器，不然要想较为安全地通过这一关必须要有过硬的技术才行。最后一层的ドルァ・ゴーラ皮很厚，几乎无硬直，只有用具有击飞效果的技能才可将其打倒。关底BOSSディマゴラス可以看成“凶飞兽讨伐”BOSS的进化版，不过其攻击方式也都是一个套路，具体可以参考“凶飞兽讨伐”。

沙尘的机动战士

主要敌人：	GSM-05　シーカー（雷）；特务兵ソルダ（无）；特务兵　アサルト(无)；グリナ・ビトC(雷)
BOSS：	マガス・マッガーナ（雷）

自爆类机器人与人形兵器的组合的一关。敌人们的攻击性并不高，迷宫的流程也较短，可以说比较简单。在迷宫的第二层里会有大型敌人グリナ・ビトC。它们喜欢使用机枪扫射，命中之后很难动弹。不过根据它们机枪的射程范围在其前方以及转身速度较慢的特点可以采用绕背攻击的打法。关底的BOSSマガス・マッガーナ可以算得上是游戏里的强力BOSS，常用攻击方式有前方挥剑攻击、机枪扫射、着陆式导弹连射、手臂震压地面等等。开始时玩家们通常会攻击它的下半身，受到一定的伤害后它的下半身会脱落，并以光刀代替。此时的下半身以无法再攻击，攻击点也转到了难度更大的两只胳膊，玩家要做好打持久战的准备。



冰雪的洞窟

主要敌人：ヴァンダ・メラ（冰）；ジシャガラ(冰)；ナヴァ・ルッダ(冰)；ビル・デ・ビア（冰）；

BOSS：バファル・ブラッガ(火)

除了关底的BOSS外，这一关的敌人全部都为冰属性，武器属性有火的话可以优先装备。本关ヴァンダ・メラ属性的改变可以说是最值得庆幸的，原本具有极强牵制能力的土与火魔法已经被换成了普通的冰系魔法，极大地削弱了它的实力。后来出现的ビル・デ・ビア也不难对付，只要尽量多跑位，少站在它的面前便可。这一关的分岔路口很多，且都是很重要的，基本上每一个岔路的尽头都有一把钥匙。在关卡的最深部，バファル・ブラッガ作为本次的BOSS登场。它的通常攻击有发射火焰和前进突刺。第二招冲刺完之后会有较长的停留时间，此时可以上去实施连击。



蛇兽的觉醒

主要敌人：ドルア・ゴ－ラ（冰）；ナヴァル（冰）；ジャガラ（土）；ドルア・ゴーラ(土，冰)；ヴァンダオルガ（土）

BOSS：ディー・ロレイ（冰）

很有难度的一关。ヴァンダオルガ的火焰吐息会给战士带来不小的麻烦，长时间的多段判定不仅牵制着玩家，也让其他的敌人有机可乘。迷宫中会常常出现一群ドルア・ゴ－ラ加一个ドルア・ゴーラ的组合，此时一般建议先消灭掉远处放魔法的敌人，以排除不必要的干扰；ドルア・ゴーラ方面的话则可以在远处狙击。在迷宫的第三层，为了开门的钥匙须要在各个传送点之间不停地迂回、战斗相当繁琐。几经周折来到关底的BOSSディー・ロレイ处后，玩家会发现这场战斗还会持续很久。BOSS的主要攻击是发射针刺攻击和自爆兵。当它位于船的两侧之外时只能使用枪械才可以够着，而惟一给予其近身攻击的机会是当BOSS处于飞行状态时，有时会在船的两侧停留少许，若是如此，踩住船上相应位置的踏板就可以使船向其移动，当与BOSS靠近时全力攻击，若没有打死就要等待下一次的机会。

灼热的震角兽

主要敌人：ヴァンダ・メラ（火）；ナヴァル（土）；ジャガラ（土）；ビル・デ・ビア（土）

BOSS：ビル・デゴラス（火）

本关的流程较快，一共只有两层。这次的迷宫里面陷阱也几乎是布满了地面，如果万一不小心在ヴァンダ・メラ面前踩到这些困住玩家的陷阱，那么基本上就是死路一条。在迷宫的第二层里，有着一种不断向地面挤压的新型陷阱，一旦命中它会强制扣除玩家最大HP值的一半。当然，想要被它击中也不是件容易的事，只要看好时机就从底下窜过去。最后的BOSS是一只四角龙，它的行动速度很快，具体攻略法可直接参考“草原の支配者”。

奪われた破坏兵器

主要敌人：ローグス・マッズ（火）；ローグス・ウィコ（土）；GSM—05 ティレンドス（雷）；YG—01K BUGGE（雷）；ビード・グルーデ（土）

BOSS：マガス・マッガーナ（雷）

这一关的敌人极具难度，对付ローグス・ウィコ尽量用枪攻击，近接型玩家只能绕圈绕到它的背后稍稍偷袭一下，并可以根据它们有没有说台词来判断是否会遭到攻击。还要注意它们还会使用中等范围的跟踪型魔法，释放时台词会改变。ローグス・マッズ使用的是大斧，虽然威力高但是攻速很慢，一般影响不到玩家。ビード・グルーデ的主要攻击是导弹，当导弹在爆炸时在周围形成短暂的火焰效果极为讨厌，本关依然存在着一些可以破坏的墙。BOSSマガス・マッガーナ与之前的“沙尘的机动战士”里的BOSS是一样的，具体可以参照“沙尘の机动战士”部分攻略。



ガーディアンズ・コロニー

プラント夺还

主要敌人：デルジャバン（暗）；ベル・パノン（暗）；センディラン（暗）

BOSS：SEED・ヴィタス（暗）

故事模式下最初的关卡，迷宫与敌人都非常简单。在有些地方有一些无法打开的门是需要将其他地方的箱子打破之后会出来敌兵，将其全灭后才会出来钥匙。一路直达关底后的BOSS是SEED・ヴィタス，它的主要攻击为跟踪型的触手与近程旋转攻击。前者只要看见它把手伸入地下时就要积极回避，不然一定会被命中。后者发动前身体会剧烈弯曲，玩家可见机行事。



暗黑的卫星

主要敌人：	ベル・パノン（暗）；センディラン（暗）；；デルジャバン（暗）；ディルナズン（暗）；ジャスナガン（暗）
BOSS：	キャリガイン（暗）

这一关的敌人总体实力属于中等级别，它们的魔法攻击几乎很少有机会看到。ディルナズン会使用前方跳跃攻击和剑气攻击，ジャスナガン皮糙肉厚，近身攻击也会使玩家的攻击下降，其他的敌人只是以前的杂兵被换了暗属性而已，总体来说是比较一路风顺的，只是路程稍微长了一点，每条岔道都要走很长的时间。到了第四层也就是BOSS处，难度会突然增大，キャリガイン的实力不容小视。主攻击方面，黑暗球三连放、前方挥剑攻击、近距离的火焰爆炸和前方突刺都是常用招数，前方突刺的速度快，威力大，一旦命中后果会非常严重。BOSS受到攻击没有硬直，并且在接近时很容易就会被它的火焰魔法给炸飞，可以说是相当强力的BOSS。

SEEDの胎动

主要敌人：	ガルディン（暗）；デルブ・スナミィ（暗）；デルジャバン（暗）；ガオゾラン（暗）
BOSS：	ダルク・ファキス（暗）

全游戏中最后的关卡，所有的敌人都为暗属性。デルジャバン与ガルディン算是大众型角色了，它们的攻击方式都属于突进类，玩家们自然非常熟悉。デルブ・スナミィ不会移动，主要以暗魔法为攻击手段，在群体出现时具有极大干扰，不过它在受到猛烈攻击后会出现后仰，一旦接近后就可以利用这个特点将它们一直打下去。ガオゾラン的攻击也于上面的类似，它的瞬间移动也会用得很积极，不过多观察地图就会发现它们的移动路线，等出现时可以继续追打。

最终BOSSダルク・ファキス的第一个形态类似于炮台，招式也是繁华多样：手臂的震压攻击、无敌防护罩、强制将玩家推至尽头的光球以及一次三发的雷球攻击等等都是它的拿手好戏。与之交战时可以先不用上前，而是呆在原地，用枪械将它的两只手臂打掉，接下来将会轻松许多。在消灭了它的第一形态之后它还会变身成第二形态，并且实力猛增。第二形态下它有三种攻击状态：一是直接停在场地内部，此时的它只会滑行攻击，等滑行过后还会出现很长的停留时间，是攻击的好机会；二是身体正立在场地外侧，这种状态下它的尾巴是主要攻击手段，范围极广。另外若在此形态下切换成第一攻击形态的话它会从上方突然坠落下来并给玩家带来巨大伤害；第三攻击形态是身体倒立在场外，这时的它可能会以全屏魔法攻击，预兆是身体会发出绿色的光。在最后，也是它最厉害的招数是全屏的陨石轰击，当玩家发现视角突然被拉很远的话那么就说明陨石已经向这里飞来了，此时需要立即将HP补满，但若是角色强度不够的话依然会被秒杀。

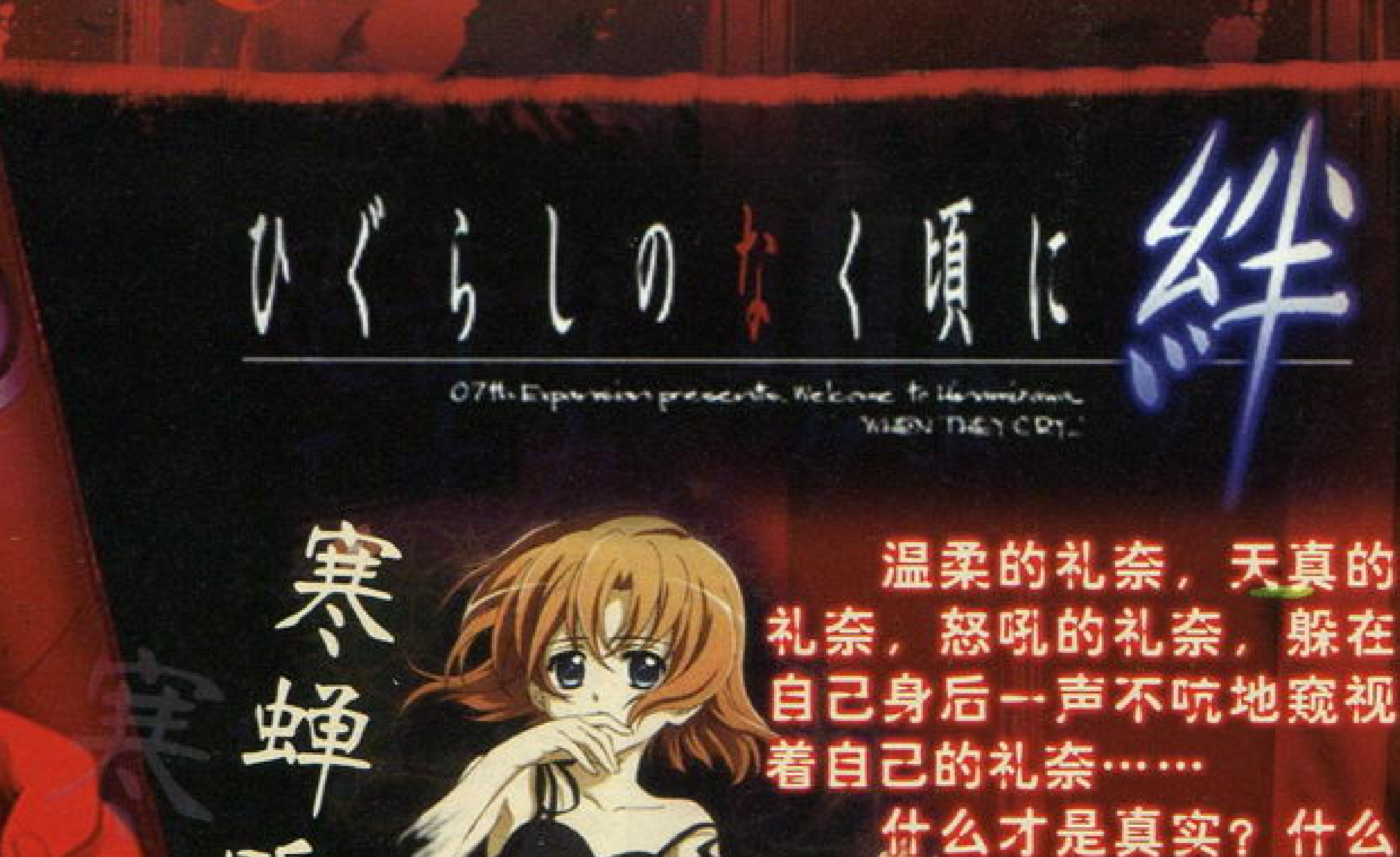
真影

主要敌人：	SEED・アーダイト（暗）；デルブ・スナミィ（暗）；デルジャバン（暗）；ガルディン（暗）
BOSS：	ダルク・ファキス（暗）

这一关除了更换了一个新敌人SEED・アーダイト和添加了一些联机用的机关以外其他其实和“SEEDの胎动”基本是一样的，并且流程很短，只有区区的两层。SEED・アーダイト是游戏中的最后一种巨型敌兵，其各项能力都是顶尖的。它的攻击主要有直线型的冰魔法和跳跃后的震压攻击，被后者击中之后防御会立即下降。它全身无硬直，跑起来速度超群使得近接与射击都难以下手。在这里，具体的进攻方法玩家们也可以自己摸索。最后的BOSSダルク・ファキス将不会有原来的第一形态，而是进入传送点之后直接出现在它第二形态的魔法阵上，这在战斗上可以节省不少时间。



游戏的最高乐趣果然还是联机。比起“《MHP》系列”来，本作的上手门槛很低，而且元素设定更符合宅人的口味。不过相对的，游戏中的可挑战要素很少，所以还请想仔细体验游戏乐趣的玩家千万不要使用作弊工具，这样连惟一的乐趣都会丧失掉。



寒蝉鸣泣之时绊

鬼隐篇（下）

文 铁皮鸟
编 洋葱
美编 小鱼仔

温柔的礼奈，天真的礼奈，怒吼的礼奈，躲在自己身后一声不吭地窥视着自己的礼奈……

什么才是真实？什么才是虚假？前原圭一已无法区分。

如今的他，只需考虑活下去的方法。

六月二十四日

楼下的电话声格外刺耳，若是平时的话可以不去理睬。不过今天父母都出门……算了，还是接一下吧。

“总之，圭一你要照顾好自己哦，我们很快就会回来。”打电话来的是母亲，说是因为工作关系，她和老爸今晚将在外面过夜。独自看家虽然早已是家常便饭，但这也就意味着今天晚上这个家里只有我一个。说起来，天快要黑了，整个屋子只有我房间亮着灯，这岂不是在告诉敌人“现在父母不在家，是个下手的好机会？”

急急忙忙冲到客厅，打开电视机把声音调到最大。接着到老爸的书房，打开屋内的音乐播放器。这样一来，会让敌人有一种这个家里还有其他人的错觉。

在家中好好巡视一番，确定门窗是否紧闭……不好！车库的门是开着的！父母出门时把车开走了，车库里是空的……遭了！慌慌张张跑到外面，拉下平日绝不关的车库门，这样就没问题了。

“铃铃铃。”在我放下心的同时，电话铃又响了起来。真不想接，但这样很可能让敌人知道家中无人。无奈之下，我提起电话：“喂喂？”

“这么晚打扰你真是非常抱歉。”是大石警察！“最近过得怎么样？有发生什么奇怪的事吗？”

“没、没什……”有，奇怪的事一堆一堆，而且都超出了我的理解范围，不知该如何说起。但还是问问吧，也许这样的机会并不多了……

“大石先生，有人、好像有人想要取我的命。”

口袋剧场 POCKET STORY

“是真的吗？”

“虽然不排除碰巧的可能……之前，礼奈和魅音来探病，还带了一包荻饼。那、那个荻饼里，夹着针。”

“针？什么样的针”

“就是最常见的，一头带着洞的缝纫用针。”

听到这里，大石的声音突然变得非常激动：“前原先生，针现在怎么样了？那可以作为你生命正受到威胁的证据。”

对，对了！我放下电话，冲向厨房。当时将荻饼丢出去时，因为过度恐慌所以没有注意到，那针可是重要的证据啊！可是，厨房已被母亲打扫得干干净净，哪儿都找不到针的影子。没办法，只有等她回来再说了。

“大石先生，针暂时可能找不到。”

“是吗，如果找到的话请务必收好。”大石显得很遗憾，不过，接下来我还有更重要的事要告诉他。

“大石，关于去年失踪的悟史……礼奈她似乎知道些什么。”我将今天放学路上发生的事全部告诉了大石，包括礼奈所说的“转校”。

“前原先生，这所谓的转校也许是对你的威胁，也可能是一个警告。”

我也这么认为，礼奈……非常可疑。大石曾经说过，他对礼奈的事做过调查，那么从他那里也许能获得什么情报……我想知道，我想知道在礼奈的身上发生过什么，想知道她不为人知的一面。这并不是因为怀疑她，我只是……想知道真相而已。

“大石，关于礼奈……”

叮咚叮咚。

话还没说完，门铃声就从玄关那传了过来。这种时候，会是谁？

叮咚叮咚。

来者似乎很焦急，没办法，先去看看吧。

“大石先生，有人在按门铃，我去看看。”

“哦，是客人？不好意思，我还耽误你那么久，今天差不多就说到这里吧？”

不行！那样我会很困扰的，因为还有重要的问题没有问：“不，我很快就会回来，请稍等片刻。”说着，将话筒放下后我小跑来到了门口。不管是谁，随便找些借口让他回去吧。

大门的门链挂得好好的，在不放下门链的状态下我试着从缝隙处确认来者。看向门外的瞬间，寒意从心中升起……其实我早就有了觉悟，虽然刚刚还在安慰自己这种时间来的可能是母亲的朋友，可现实却是残酷的。

“晚上好，圭一。”

站在门外的是礼奈。礼奈平时绝不会在这种时间出现，而且我刚刚正要像向大石打听她的事……希望这一切都只是偶然。

“你一个人？有什么事。”

“圭一，能不能打开门说话？”

确实，隔着门链和同学交谈有点不礼貌，但现在是非常时期：“抱歉啊，礼奈，我家晚上一定要挂上门链的，希望你别在意。”

听了我随口胡编的借口，礼奈露出了伤心的表情：“……是这样啊，那也没办法了。”虽然强颜欢笑，但我还是看到了她眼睛深处的悲伤。但是无论多么心痛，我也不会因此放松警惕，只要不出去，生命安全就能够得到保障。

“那个，圭一吃过晚饭了吗？”

“还没吃。”因为今晚母亲不在家。

“太好了，看，我带了菜来。”说着，礼奈拿出一个超大的便当盒：“只要借一下厨房我还可以帮你把味噌汤弄热哦。”

好像很好吃，从这里就可以闻到便当盒散发出来的香味，可是……礼奈为什么会知道我没有吃晚饭？特意准备了这么多菜就表示，她确定我家里今晚没有人？

恶寒再次从背后升起。

“不、不用了，晚饭再过一会就做好了。”

“哎？真的吗？”

为了让她相信，我故意装出一副遗憾的样子：“太可惜了，母亲她准备了不少菜，所以……这个你带回去吧。”

“……”

礼奈陷入了沉默。那时，我似乎在她的眼中看到了黑影。

“为什么要说谎？”

“我、我没……”

“为什么要说谎！”

礼奈的怒吼使我全身一震，接着，她又露出了恶作剧般的笑容：“让我来猜猜圭一的晚饭吧。”

不管礼奈是通过什么途径知道今晚我家里没有人，但晚饭是刚刚才准备的，应该猜不到吧……

“是泡面吧。”礼奈说。

猜对了，不过，对于一个不会做饭的男孩子来说，吃泡面的可能性非常大，会猜中这个也没什么奇怪，但真正让我吃惊的，是她接下来的话：“你喜欢吗？猪骨生姜面。”

“为什么？”为什么礼奈会知道我买了什么味道的面！

“为什么呢？真不可思议呀，圭一。”礼奈的心情好像很愉快：“你是在SEVEN ELEVEN超市买的吧，一整箱。”



“所以我问你为什么会知道！”

“因为一直粘在圭一的背后呀。”

什么意思？那个“粘在背后”。

“就是说，礼奈一直在圭一的背后。”

像那晚一样？我和大石打电话，礼奈一声不吭地站在我背后的那晚……

礼奈将细细滑滑的手指头伸入门缝，开始拽动门链：“圭一，开门吧，我们一起吃饭好吗？一定很好吃哟。”其实她完全可以自己拽掉门链，那么我的恐惧感也可以直接爆发出来……可礼奈并没有那么做，她在等我亲自去将门打开。

“开门吧？圭一……”

“回去。”求求你，求求你“回去吧，礼奈。”

“为什么要这么说呢？圭一。”

“回去回去回去回去！给我回去！”

心中的火药终于被点燃，碰地一下，我用尽全身力气朝门撞去，礼奈在那头似乎受到了冲击，身体失去了平衡。现在不能犹豫，决不能犹豫！两手握紧门把，一口气将门关上……可是没有成功，礼奈的手指像食虫植物的触手般，被卡在门缝间。

“好痛！圭一，好痛！”那个声音并不如尖叫般激烈，反倒像在忍耐、呻吟着。

“回去、回去、回去！”不顾礼奈夹在门缝间的手指，我继续用力拉着门。若不把门打开点，她是无法抽出手指的，心里虽然知道这一点，但身体却不听使唤。

也许疼得实在是受不了，礼奈一边抽泣一边道歉：“对不起对不起，如果我做错了什么我道歉。圭一，手好痛……”

再怎么道歉，你做过的事也不会改变……对，什么都不会改变。

“回去回去！给我滚回去！”礼奈白嫩的手指已变得通红，可我的动作却并未因此停止。

“对不起，对不起，对不起，对不起，对不起。”

礼奈痛苦而扭曲的道歉声，就像是坏掉的录音带般，不断重复。最后，礼奈顺着我的某个动作，成功将手指抽出。

门被大力关上，从里面能听到礼奈跌倒在地上的声音。

“对不起，对不起，对不起，圭一。对不起，求你打开门吧。”礼奈靠在大门上，不断重复着道歉……而我，却当作没听见般，一步步走向自己的房间。

回到房间后，拿起电话继续刚才的话题。

“大石先生，请将你所知的礼奈的一切，告诉我。”

“对你而言那些事可能比较无聊哦。”

“大石先生！”我尽可能让自己的声音冷静下来：“对于现在的我而言，没有一件事会是无聊的……拜托你了！”

电话那头沉默了很久，过了一会终于有了回应：“……我明白了。”

也许是看到了我的决心，大石决定将一切都告诉我。这时，远处响起了雷声，大雨倾泻而下，这是场非常突然的、激烈的大雨。狂风从窗户的缝隙中钻了进来，领着窗帘翩翩起舞。

“怎么了？”

“没事，只是突然下起了大雨，您继续。”我一边拿着电话一边站起来，将手放在了窗户上。

“还记得之前……”

在楼下信箱旁的路灯下，一个人影站在那里。在这倾盆大雨之中，没有撑伞，浑身上下都被淋湿。她垂着双手，呆呆地站在那里，站在那里，盯着我的房间。

“喂喂，前原先生你在听吗？”

“对不起。”

她的嘴一张一合，从口型上来判断，那应该是“对不起”。她在向谁道歉？向我？为什么？

“喂喂，前原先生？”

“对不起，对不起，对不起，对不起，对不起。”

“前原先生？你怎么了！？”

在这大雨中，礼奈仍旧不断地道歉。回过神后，我迅速挥动右手，将窗帘拉起来。

对不起，对不起，对不起，对不起，对不起。

可恶！住口住口！为什么我要原谅你们？我还希望被原谅呢！我到底做了什么不可原谅的事？

……如果我不可原谅，那我也不会原谅你们。不可原谅，不可原谅，不可原谅，不可原谅！

“前原先生？请回答我！”

……



和昨天一样，拒绝了所有人的邀请，我一个人走在归途中。这种战战兢兢的日子何时才能结束？想到今后的日子，我变得迷茫起来。好热，今天的阳光，异常强烈。蝉接连不断地鸣叫，似乎想向我传达什么。

突然，蝉鸣声消失了，就像在畏惧着什么，乖乖闭上了嘴。没错，有个气息接近了，脚步声小到不能再小……又是跟踪吗？胡闹也要有个限度。

我冷静地躲到树后，等待跟踪者的出现。是谁？难道还会是礼奈？如果是的话这次我可不会轻易原谅

她。但如果不是礼奈……总之，先看看情况再说。

脚步声慢慢接近。吞了口口水，用裤子擦了擦流汗的手，我握紧球棒。到底是谁？我从树后探出头，观察那个跟踪者。果然不出我所料，向这里走来的正是礼奈。

一瞬间我因来者不是陌生人而安心，但接下来安心感又立刻消失了。礼奈的样子和以往有些不同，那双眼就像是失去了光明的死者。可是嘴唇却裂成一个弧形，没错，就像是在冷笑着。然后，她的右手上……拿着一把柴刀。

“圭一，你在玩捉迷藏吗？”

心脏剧烈地跳动，呼吸几乎就要停止。

“你打算吓礼奈吗？圭一。”不可以，与其让她继续接近，不如在距离较远的地方现身。

再一次握紧球棒，我下定了决心，从树后走了出来。看见我，礼奈发出了奇怪的笑声：“哈哈哈哈哈……找到了，找到圭一了。”虽然她看似在笑，但那眼神却传达出对我躲起来的不快。

“找我有什么事！”我故意将声音提高虚张声势，但礼奈却没因此而胆怯，反倒用一种懒洋洋的语气开了口：“人家和圭一一样，只是回家而已啊。”

“那为什么要带柴刀！”

“圭一不也带着球棒吗？”

“我，我只是要练习挥棒。”

“那礼奈也只是要去拿它去寻宝啊，我在宝山那发现了好东西，若不用这个可是没法挖出来的哦。”礼奈轻松地为自己拿凶器这件事找到了正当理由。不对头，礼奈今天的笑容非常怪异。

“等等我嘛，圭一……啊哈哈哈哈哈哈。”礼奈一边笑着，一边朝我逼近。为了不被礼奈追到，每当她靠近到一定程度，我便向后小跑，如此反复。

“别跟过来！”

“怎么可以呢？礼奈的家也是这个方向……哈哈哈哈哈。”是这样吗？那我今天走别的路！那样总可以了吧。

看到我走进不认识的小路，礼奈大笑着跟了过来。为什么？你的家不是这个方向吧？为什么还要跟过来！

“不要再跟着我了！”

“不行啊，圭一不是有事要和我商量吗？”

“没有！”

“骗人。”

“真的没有！”

“你说谎！”礼奈的吼声回荡在空气中，无数受惊的鸟儿展翅飞起。我加快速度向前跑，但无论怎么跑都摆脱不了礼奈。为什么？我明明是用跑的，礼奈明明是用走的，为什么就是拉不开距离？！

“我知道我知道，圭一在害怕对不对？”

“没有！我一点都不害怕。”

“骗人！哈哈哈哈哈。”

呼吸开始不规律，脚也渐渐失去力气，可礼奈的气息却一点也不乱。

“圭一，这次我一定要好好和你商量，不会让你和悟史一样……”听到悟史的名字，我转过身去，可礼奈却仍在逼近，根本不给我喘息的机会。

“悟史他啊，也曾经烦恼过呢。可是礼奈却一直没有和他商量，直到他转学。”

这是哪里，不知不觉，已经跑到了完全陌生的地方，周围根本没有其他人的气息。

“所以礼奈发誓了，若再遇到像悟史一样痛苦的人，一定要帮助他。因为礼奈已经不想看到别人转学了，啊哈哈哈哈哈哈哈。”

可恶！我绝对不会和悟史走上相同的路。可是，身体已经跑不动了，我认命般地听着身后慢慢逼近的脚步声。给抓到就完了，我对自己说，虽然不知道会如何终结，总之给抓到的话一切就完了。

膝盖失去了力气，我当场跌在地上。慌慌张张地要站起来时，礼奈已站在了我的面前：“圭一，你在怕什么呢？怕什么呢？啊哈哈哈哈哈。”

“告诉我，悟史他到底怎么样了？”

礼奈举着柴刀，严肃地开了口：“转校了。”

“别开玩笑了！不要再说什么转校，告诉我吧，犯人到底是谁？这一连串杀人事件的真凶到底是谁！”

“圭一你误会了。”

误会？

“犯人根本不是人类，这一切都是御社神大人决定的。”

“开什么玩笑，礼奈你会相信这种迷信吗？”

礼奈的眼神瞬间变得更加冰冷：“不是信不信的问题，御社神确实存在。”

御社神大人，又是御社神大人。

“不过，圭一不用担心哦，礼奈会帮助你的。”说着礼奈举起柴刀，向我迈进一步：“把烦恼说出来吧，礼奈会帮助你的哦。啊哈哈哈哈哈。”接着又迈进一步。

不能让那笑声停下，那笑声一停我就会被……这样想的一瞬间，身体最先做出了反应。我以自己都无法相信的速度，突然站了起来，双手全力将礼奈推开。

被推的礼奈如同轻飘飘的羽毛一般，一下子摔倒在地上。而我却头也不回地跑走了。要远离礼奈，要逃，要活下去！除此以外什么也不想。

……

眼熟的天花板，被子的气味也非常熟悉。……这里是，我的房间？！

很快我便察觉到房间内还有另外一个人的气息，马上从被子里钻出。瞬间，全身剧烈疼痛起来。

“疼吗？你还是躺着比较好。”为什么礼奈会在旁边？全身的血管和肌肉都开始收缩。但是，面前的是我所熟悉的那个礼奈……就算是这样但还是不能掉以轻心。

意识清醒后，我开始回想刚刚发生的事。

从礼奈身边逃开没多久，在我的面前出现了几名身着工作服的神秘男子，他们二话不说向我袭来，然后自己就失去了意识。

“你还好吗？我已经给医生打了电话，医生很快就会来了。”那群男子会是礼奈的同伙吗？很有可能。但如果她真打算对我做什么，那么我晕倒后不是个好机会吗？可是，礼奈不但没有下手，还一直照顾着自己。也就是说，礼奈也许并不打算杀我……想到这里，我的心渐渐变暖。

“礼奈，你找到我时有看到其他人吗？”

“没有啊。”

不要继续问下去了。每当礼奈做出如此果断地回答，似乎都在暗示着什么。如果继续追究，也许她又会变成那个“外表和礼奈一样的人”。

必须联络大石，必须把今天发生的事告诉他。可是，当我打算离开被窝时，礼奈却伸出手来阻止。

“……我只是去趟厕所啊。”

“啊……对、对不起。”她乖乖地闭上了嘴。

从房间出来后，我马上向放有电话的客厅跑去，在经过大门的一瞬间，门铃突然响了起来。大概是礼奈叫的医生吧，不过若有第三个人在也好，这样我就不必陷入和礼奈独处的恐惧之中。

数秒后，我后悔自己竟然毫无戒心地打开了门。

“魅、魅音？你怎么会在这？”

“礼奈打电话说你倒下了，所以本小姐专程来看你拉。”不是说打电话给医生了吗？为什么来的会是魅音！

接着，魅音拉着我回到了房间……途中根本没有给大石打电话的机会。回到房间后，我被她们推进了被窝，魅音由于是第一次来我的房间，好奇地四处张望。后来我们又聊了很多，都是一些非常平凡的话题，但这正是我所希望的。聊着聊着，魅音冷不丁地冒出一句奇怪的话。

“礼奈，你给监督打电话了吗？”

“嗯，和魅音说完电话后我就去联络监督了。”

监督？突然跑出来的词让我有不好的预感：“你们在说什么？监督是谁啊？”

“小圭在说什么呢？监督就是监督啊。电影监督啦、工程监督拉，啊哈哈哈哈。”

我拼命在脑海中搜索，关于监督这个词。最终找到的也只有一个——水库工程的监督。但是这也太奇怪了，监督不是死了吗？怎么可能通电话。

“你们在说什么我听不懂，那个监督和我有什么关系？”

面对我的问题，两人相视而笑：“哈哈哈哈哈。”“啊哈哈哈哈哈。”

听着古怪的笑声，焦虑和不愉快的心情涌了上来。她们在说什么，自己根本无法理解。

“啊哈哈哈哈哈……”

“哈……”

让人讨厌的笑声，突然中断了。

“对了，监督来之前我们把那件事解决吧。”明明脸上还挂着笑容，可魅音眼中的笑意却不知何时消失了：“上次我不是给你布置作业了吗？结果你没有给我答案啊。”

作业？那个荻饼！当时看到针的我将荻饼全部扔了出去，所以最终也没有找出礼奈做的。

“没有完成作业的孩子要接受惩罚哦，小圭。”

“啊哈哈哈哈哈哈哈。”

此时我的脸上一定写满了问号，而回答我问题的，是两人干枯的笑声。这些家伙，到底有什么好笑的……可没过多久，我就发现了自己正处于一个奇异的空间。

……这两个家伙到底是谁？这两个酷似礼奈和魅音的究竟是谁？！

不知何事，礼奈已经来到了我的背后。当我注意到时，已被她从后方架住了。

“你、你在做什么！”

“不要动，这是惩罚游戏。”虽然自己现在使不出多大力气，但礼奈的劲却异常可怕，使我动弹不能。无论怎么挣扎，礼奈都毫无反应。这已经超出开玩笑的范围了，这不寻常的力量，绝对不可能是礼奈所拥有的。但是现在架着自己的小膀子，不是礼奈的还会是谁的？

“小圭，你就别抵抗了。”魅音从口袋里掏出了一件奇妙的物品。从视觉上我能理解那是什么，但从常识上却无法理解魅音为什么会拿出这种东西。

“那是……什么。”那是一个小型针筒。就是医院的医生用来给患者打针的，注射器。

礼奈更加用力地架住我。然后，耳边传来了大笑声。那奇怪的笑声，绝对不是我所认识的礼奈发出的。

无法抵抗，我只有眼睁睁地看着手拿注射器的魅音慢慢逼近自己。

“没事的，没事的，一点也不痛哦。哼哼哼。”

“你、你要做什么，这到底是开的什么玩笑？

“小圭你别装傻了，你明白的。”

“我什么也不明白！”

“……偏偏要我说出来？让你和富竹一样啊。”

咦……咦？富竹，跟富竹一样……？那和这个注射器有什么关系？

魅音已经来到了我的面前：“小圭你明明察觉到了不是吗？”

富竹，和富竹一样，和富竹一样精神错乱、用自己的手……抓破自己的喉咙……死去。这种奇怪的药物是存在的，如今正在魅音的手上，她接下来会将这些药物打入我的体内……

“你就死心了吧，圭一。”

头部就像遭到电击，仿佛整个世界都停电了。有谁在后面用力敲了我的头部，身体失去了平衡感，视线渐渐开始模糊……



……不知过了多久，当我恢复意识后，整个房间都变成了地狱修罗场。

我，在这里蹲了多久？几分钟？几十分钟？ 现在，室内的空气从刚才的狂乱，化为了灰色的寂静。礼奈不再用力架着我，魅音也不再为我注射。房间里除了我的气息，再无他人。

哈哈哈，果然，刚才那恐怖的一切都是幻觉。礼奈和魅音，不可能对我做那么可怕的事。但是，眼泪为什么会留下来，为什么？为什么会如此悲伤……不知道，不知道。

魅音，魅音现在正以一种极为不自然的姿势，躺在窗边。黑红色的血液从头部，一直流到胸部。飞散在墙面上的鲜红物体，无疑是从魅音体内洒出来的。

礼奈，礼奈正倒在我的脚边，和魅音一样，浑身是血。

………………

一时间无法理解，这里究竟发生了什么。难道刚才有人来救我了？用金属球棒。此时，我发现了右手格外沉重。低头一看，悟史的球棒不知何时被我握在了手中。球棒上沾满鲜血，很明显这就是打死两人的凶器。现在，拿着凶器的只有我，家里也没有其他的人。

“我……是我做的？”客观来说，除了我以外别无他人。

“是我做的……”没错，前原圭一，不就是你自己做的吗？

是我杀的，是我杀的。

是我亲手将礼奈和魅音……

滴答滴答。

泪腺就像坏了一般，眼泪水不受控制地流了下来。

为什么要这么做？为什么要杀我？我究竟做了什么不可原谅的事……

“大、大石。”

对了，要将这一切告诉大石。

可是，正当我要转身的那一瞬间，发现背后竟然有人的气息。

怎、怎么可能？礼奈和魅音都安安静静地倒在地上，那么现在在我身后的到底是……

“御……”

不，不想从自己的嘴里吐出这几个字。那是迷信，迷信！

可是，双唇却不受控制：“御……社……神大人。”

……

昭和五十八年六月。

雏见泽发生了一起杀人事件，受害者是本地的两名女学生，嫌疑犯的名字是前原圭一。

警方怀疑嫌疑犯先将龙宫礼奈和园崎魅音两位女同学约到自己家，然后用金属球棒将她们殴打致死。

事后，嫌疑犯逃离作案现场，巡逻警察在附近的一个电话亭内发现了他。可令人百思不得其解的是，警方发现他时电话亭内鲜血四溅，前原圭一本人则倒在血泊之中。二十四小时后，经抢救无效死亡。

据验尸的结果，嫌疑犯前原圭一是因亲手抓破了自己的喉咙，出血过多而亡。不过，经检查他并没有使用过任何药物。

之后，警方从嫌疑犯的房间内搜出了一张便签纸，上面记载着如下内容：

有人正企图夺走我的性命。至于对方的动机，我完全不知。不过我能够确信一件事，那就是所有的一切都与御社神大人的作祟有关。龙宫礼奈和园崎魅音很可能与离奇死亡事件有关，村里似乎还有同伙。

我不知道为什么会变成这样，不过当这封信被人找到的时候，我已经不在这个世上了吧。

希望您读了这封信，能够揭发事件的真相。我的愿望，仅此而已。

前原圭一

——完结——



以下讲述的是“MM甜品屋”栏目策划阶段的故事，由于当时栏目名称尚未确定，而某人经常把方言跟普通话搞混，所以就有了这么一段“佳话”。











糙老爷们也女装

美少年女装是基腐人群的热门嗜好之一，而像本人这种正常ACG饭，对冲田的女装也颇感兴趣。（旁语：你算什么幕末饭，跪下！）不过，大家大多数能看到的女装也就类似冲田、兰丸、藏马这种长相的了，一群胡茬大叔的女装能让你想到什么呢？虽然隔夜饭的可能性比较大，但我很恭敬地提醒一个——《一骑当千》。

这次要介绍的女装却也并非历史人物，而是从次世代家用机公布起就从没降温过的《MGS4》中的大叔……不对，老爷爷？

尽管一眼看去是四个普通萝莉，但旁边的名字贴出来后，我相信不少玩家的镜片都碎了。





这套手办从做工来看还是不错的，同时价钱也并不太贵，一套售价仅2940日元。嗯，不过……

胧月点评： 铁杆乌冬呢？

乌冬点评： 接续上辑，我继续伪非。



MM们的福音！
Keys Factory推出女性专用NDS周边

专门生产游戏机周边的Keys Factory近日推出了一套女性专用NDS周边，当中包括卡带收纳盒、NDSL保护壳、特制触控笔等等。这套周边的花纹以“爱心”和“蔷薇”为主，华丽的外观充满了时尚感，是专门为女性玩家打造的商品。



■NDS卡带收纳盒，外观如同化妆盒。

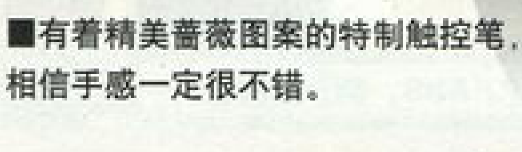




■如果不说，相信大家都会认为这是一盒粉饼吧？其实这是NDS专用的屏幕清洁套装。



■NDSL保护壳，爱心和蔷薇的组合让人感觉十分高贵。



■有着精美蔷薇图案的特制触控笔，相信手感一定很不错。

■屏幕保护膜，整套周边中唯有这个我看不出有什么特别之处……



■可爱的主机收纳包，穿着哥特装的小姑娘拿着它一定非常可爱。

胧月点评：洋葱同学又要拿这个去发展禁断百合恋？



WF2008夏季场开幕



今年8月3日，由海洋堂主办的超大型手办模型展销会 Wonder Festival 2008 夏季场在东京拉开了帷幕。作为世界第一大规模的动漫手办展览盛事，WF2008 每年分冬、夏季举办两次，而每次都必然会吸引到一大批动漫游狂热FANS捧场。今年的夏季展从原来的东厅搬到了西厅举行，共有1650个商家参展，而参展总人数方面虽然暂时还没有确切的统计数字，但看看过去两年中每届均达到4万左右的数字，想必今年只会有增无减。而且话说今年刚开场不久，场内就因为人数过多而引发电梯故障，参观的人流从电梯滑落，导致数十人受伤的危险事件。



■事故现场，电梯被封锁调查的模样，人多到电梯都抓狂了啊。

■COS初音和镜音的两名FANS。倒，这样也行？



■国际展会场外等候开幕的列队景象，当天的最高温度可是32.7度啊。

胧月点评：这《现视研》中的胜景，有的人避尤不及。至于我们，只能去网页上数数字了。

■PS2版游戏《Fate/unlimited codes》的特别限定版BOX，附送Saber手办，这个是可动的。

■这样的场合COSPLAY当然是少不了的，看猎人们都来了！

■WAVE今年推出的三款限量版。

玩家自制《洛克人9》纪念小帽





胧月点评：能在3大次世代主机上看到《洛克人9》这么富有游戏性的画面，当真只有技术的Capcom可以做到了。



近日画面超炫的人气2D格斗游戏《罪恶装备XX 重音核心Plus》的PSP版发售了。为了表示庆祝，宇轩大人我特意去《罪恶装备》爱好者洋葱的收藏夹里弄来了一些美图，希望大家喜欢。

栏目主持 宇轩

宇轩：

先来几张可爱的MM，不过不对啊，洋葱收藏夹里竟然会有这么多姑娘的图。

洋葱：

你想表达什么……

乌冬：

大家别被骗了，里面混着一个伪娘。



洋葱：
大家的学生装。
宇轩：
如果这些家伙都在一个学校里，那就太欢乐了。
洋葱：
帅气的梅姐也会露出这样的表情，话说我第一次看到时还真被电到了。
宇轩：
最后是四张可爱的Q版。



栏目主持
洋葱、嘟嘟

女玩家知音难寻已是普遍现象，编辑部经常能受到MM玩家的来信，当中起码有一般在诉说自己的爱好不被身边人接受、找不到一起玩游戏的女性朋友等等。本次我们的嘉宾"荷叶上的青蛙"就是一位疯狂沉迷于游戏的女性，她也正苦于身边没有同好者。

MM小档案

昵称：荷叶上的青蛙

喜欢的游戏："《传说》系列"、"《大鼓》系列"

喜欢的食物：巧克力

游戏以外的兴趣：Cos女仆、画画

女玩家的酸甜苦辣

谁说女生就不可以精通游戏？本人就是这样一类冥王星人。在大学选了动画专业，本以为志趣相投的性别为女的伙伴会很多，结果班上竟找不到一个。对我们这样的女玩家，身边不少人认为是：喜欢玩游戏、脑残、不爱打扮没女生味的怪人。虽然很不爽，但对于怪人这一说我无法反驳，因为自己经常会半路自言自语，或者是突然在大庭广众下发出奇怪声音。（**相信我，经常的事情**）

：其实我当年也干过这些事……

：当年？那前几天办公室里突然出现的怪笑声是什么？

本人不追星，总觉得是很麻烦的事情。（声优不算追星？）因为没钱去捧场，也就谈不上追了（**大借口**）……

曾经那么一次，班长和我发牢骚，她沉迷游戏的男友接个电话半天没声音，原来在打游戏，她因此恨透了游戏。她奇怪为什么我就能这么坦然处之？更反问我，如果你有喜欢的人会怎么样。我不假思索地回答："一起在地下室玩游戏，然后等着外面的世界落灰。"班长大人暴走……

每次看见同学结队上街

最爱女仆姐姐

：在此送上青蛙的女仆照一张。

COS算是孤独的我在学校和同学之间难得的共同语言了。说到COS自己最喜欢的角色，当属萌萌的女仆姐姐，最好有猫咪耳朵的那种，喵呜。本人天生被人奴役，一COS就会“人格分裂”。就好似一个一起玩网络游戏的同学说的：“一沾上游戏，就不再是你了。请问你是那个在宿舍高空作业的猛女(我经常为了贴个动漫海报爬上爬下，要的不要的东西堆满桌子)还是那个表面清纯外冷内热的萌女？”不过COS本身就是对吾们这种容易幻想生物的精神满足，自己之所以喜欢女仆的另一个原因可能还是自己平时很无女人味的缘故吧？(请参照第一段)

随便扯扯

最近在有PS2的基础上买到了梦寐以求的NDSL，不仅游戏多，玩起来也很有意思(绝对不是做广告)。为此还结识了一些游戏联盟的好人们，当然都是雄性……在游戏玩家的大家庭中才真正体会到了有“同伴”的快乐，大呼万岁，就差泪流满面。希望大家能以平常心看待我们这些有点怪怪的，但是很有趣的女玩家们。



▶青蛙超爱的“《太鼓达人》系列”。

——知音难寻

Happy的时候，自己跟在旁边只能做这些事：1.蹲在一旁玩游戏。2.帮她们拿东西(作用等同于雄性生物)。3.看见她们花钱购买化妆品、饰品，心里嘀咕着：XX正版光碟的钱啊，烧录卡的价格啊……云云。经过报亭必会瞄一下，即使上面可能没几本书。我的举动让周围的女同学感到十分好笑，索性自己再也不上街了。现在有了网络，买COS服、动漫书、游戏光碟变得非常容易，所以平时也只好一个人蹲在宿舍里了。

班级群里经常被我贴满了游戏宣传图片，不过一般都是立马被刷下去，或者遭到鄙视。每次讨论话题，不是我接不上话，就是她们听不懂我的异次元语言。开个模型社，会有人问：“你们是哪个做模具的班？”学校举办《真·三国无双》COS时，扮小乔的学姐问我：“这个小乔有什么招牌动作吗？”我立马模仿游戏中的动作再配合声音哗啦啦了一次。她立马脸阴下来，说：“太嗲了，能正常点的吗？”我没兴趣理了，这一套动作可是对这个角色完美诠释哇(泪奔)最后《真·三国无双》COS变成单纯的服装秀了。OTL

：为什么是在地下室玩游戏……
：这小乔太不敬业了。

经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK

最近晚上睡觉之前都会拿出《流行之神2》来看上一段，其实我对恐怖灵异类的东西没什么爱好，不过《流行之神》倒是把我喜欢的推理要素添加到了灵异故事里，让人能依自己的观察推断出灵异或科学的结局，很有意思。受它的影响，晚上都睡得很不踏实（笑），既然如此，这一辑的主题也来点灵异的吧。

栏目主持 盲先知

本栏目中的所有游戏都可在下载页中下载

好游戏永远不过时

本辑主题 幽灵

玩游戏玩得不少的各位玩家估计大多对幽灵这东西已经见怪不怪了。所谓幽灵其实就是某种思念体，最初经常在民间传说里出现，一般都是用来吓人的。有这么好的反派典型，游戏的制作者当然不会放过，所以早期游戏里就有不少幽灵作为敌人出现。不过在流行给坏人洗白的今天，幽灵也在不少游戏里也有了可爱的要素，像是旁边这位就是马里奥变身而成，虽然成了灵体状态，马大叔标志性的帽子和胡子还是少不了啊。

雪山兄弟

原机种：Arc	模拟器：MAME4ALL	适用机种：PSP

以往的老街机游戏里，制作者为了催促玩家投币之后赶紧玩完赶紧走人，一般都会想办法让玩家玩得更快。比较没技术含量的方法一般是定一个时间限制，时间一到就GAME OVER，让人不得不快；而有技术含量的做法之一就是搞出一个"时间BOSS"，玩家要是磨蹭太久，就会出现一个怎么都打不赢，打赢了也没好处的BOSS，这比"到时间就挂掉"更让玩家害怕。

各种游戏的"时间BOSS"里让我印象最深的要数《雪山兄弟》里的南瓜头。玩这游戏时经常剩下一个敌人满屏幕跑半天也追不上，偏偏这时候一个南瓜头从天而降，它的本体还可以被打跑，最头疼的时它会隔三岔五地吐出个完全无敌的青色幽灵，这东西要是有上三四个可就真不好办了。游戏的关卡设计不错，同时考验玩家的动手能力和思考能力，算是很好地把解谜游戏和动作游戏融合在了一起。



◀被幽灵围住了！怎么才能逃出去？

世界英雄2

原机种：Arc | 模拟器：MVSPSP/NEODS | 适用机种：PSP/NDS



▲能让人掉血的舞……还真不简单啊。

幽灵不仅能当敌人，也能当武器。《世界英雄2》里的土著角色Mudman就能用幽灵攻击，他的重拳重脚就是从那猥琐面具里伸出幽灵的手脚来打，飞行道具也是扔一个蓝色幽灵出去。不过要说最搞笑的还数他的投技，让一群幽灵围住敌人后，自己带头在旁边扭来扭去地跳舞，估计敌人掉血也掉得很无语。这款游戏里的角色大多是以历史上的英雄、传奇人物为原型，不过这位土著让人怎么也找不出他的来源……

和其他两人两条体力的格斗游戏不同，《世界英雄2》的一大特色是它的"死亡竞赛"模式，其中玩家和对手共用一个血槽，你打掉敌人的体力就等于你加血，这让游戏的紧张感大增。格斗时场地里还会有地雷、电网等无差别攻击的机关，玩家在陷害对手的同时小心不要自己中招啊。

电精

原机种：SFC | 模拟器：Snes9xTYL/SNEmulDS | 适用机种：PSP/NDS



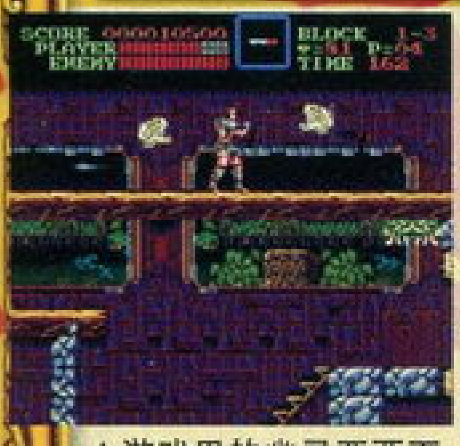
▲这门旋风脚的功夫也是那个年代主角必备的了。

公元2079年，有一个叫做控制体联合国的奇怪国家，这个国家里所有的人都被一台超级电脑"控制体"控制。不过随着时间推移，一些不会被控制的人出现了，为了对付这些被称为"幽灵"的人犯罪，政府设立了特殊警察机构"幽灵课"。

《电精》不仅背景故事比同期的不少游戏深奥了许多，游戏的系统更是丰富。和其他只能跑跳打的动作游戏不同，玩家按住攻击键再摇动方向就能使出各种必杀技，而在生命危急时还能用出超杀。游戏中的三位角色各自都有自己的出招表，每人还都有一些独特的特性，像是猫女的空投，机器人的二段跳等。要是双打的话还能发动双人合体技，在SFC的游戏里也算是很华丽的了。另外提一下，制作这游戏的是Winkey Soft，《机战》饭们是不是有点心动了？

恶魔城IV

原机种：SFC | 模拟器：Snes9xTYL/SNEmulDS | 适用机种：PSP/NDS



▲游戏里的幽灵要两下才能干掉，在狭窄的地形中很缠人。

提起各种妖魔鬼怪，那《恶魔城》肯定是少不了的了。幽灵作为敌人几乎每作都有出现，像是SFC上的《恶魔城IV》也不例外。游戏中经常能看到白色的幽灵从某个阴暗的角落悄然出现，慢慢飘向玩家。别看它速度慢，如果玩家正在和其他怪物激战，那一回头就很可能发现自己已经被幽灵逼得无路可逃了。

这作《恶魔城》有很多独到之处，首先是玩家可以向正上方和斜上方攻击，使用副武器被单独定义了一个按键。其次玩家的鞭子可以充当挂钩，让玩家荡过一些险要的地形。游戏的关卡设计得也很有特色，不仅有不停旋转的地形，还有在异空间的战斗。游戏的难度不低，实在不行就多存档，多用SL大法耗也能把BOSS耗死！

逛逛各大网站、论坛，发现现在在玩老游戏的人还真是不少，有的玩家是为了借着游戏找回童年的快乐，有的玩家是为了品味过去的经典，有的玩家则是为了圆以前未了的梦，你呢？



▶ 被怨灵附身可谓相当惨，不过这位Zappa君的造型也太奇怪了点



栏目主持 胧月

在文字AVG领域，Chunsoft公司的音响小说系列享有崇高的声誉。从1992年推出《弟切草》以来，Chunsoft推出了为数不多、但质量上乘的音响小说。其中虽然也有《恐怖惊魂夜3》这种颇受争议的作品，不过在同类作品中依然位列一流，要怪只能怪身为名门之后的压力实在太大了。

在该社不超过10部的音响小说里，以恐怖、悬疑为题材的占据大半，如果不算林林总总的复刻版、移植版，惟一壮大成系列的只有《恐怖惊魂夜》了。

镰鼬之夜

开篇必须要说明的是，“恐怖惊魂夜”这个名字是早期国内玩家对该系列约定俗成的叫法，并一直沿袭至今，其实游戏的原名“かまいたちの夜”直译过来应该是“镰鼬之夜”。PSP版《恐怖惊魂夜2》中对镰鼬之夜有着如下描述：“故事的舞台三日月岛每年8月15日都会刮起狂风。在五十年的周期里，其中一年的风会异常狂暴，被称作‘镰鼬之风’。民间传闻，该风会带来各种各样的疫病和灾难，是不祥的使者。镰鼬之风大作的夜晚，就被称作‘镰鼬之夜’。镰鼬之夜里，邪恶的坏黄鼬会驾风而来，使人生病，甚至把人杀死……”而本作主线剧情中诡异的杀人事件，正和该风有着密切联系。

与中国神话中说法不同的是，风乃至风神在日本的古代被视为邪恶。比如日语中的“感冒”写作汉字是“风邪”，就是因为古人相信这是由邪恶的风带来的病恙。除了感冒外，古人们还认为邪恶的风会招致人间灾难。风神是不祥的邪神，它乘风而来，带给人们各种不幸。因此，很多民间地方会把镰刀安置在高处，将刃朝向刮风的方向，想借此伤及风神使之退散，以保自己平安。据说狂风大作的天气后，镰刀上还能看到鲜红的血迹，那是肆虐的风神在路过时被割伤的痕迹。


▲日本神话中的风神。





镰鼬现象原本是指明明没有做任何事情，皮肤上却突然出现像是被镰刀割过一样的伤口。古时候认为这是一种肉眼无法看见的、黄鼬样貌的妖怪所为，不过现代科学证实这其实是干燥的皮肤受到冲击而开裂的正常生理现象，也有人认为这是空气里偶然形成的真空所导致的伤口，但此“真空说”还未得到科学的支持。

在游戏里，黄鼬这种招致不祥的魔物并没有直接登场，但是主人公的梦境中却对其有着生动的描述。顺便插上一句，由于翻译必不可少地会失去原文的神采，所以还是推荐懂日语的玩家直接接触原作。

恶梦

我做了一个恶梦。

风雨交加的夜晚，穿着雨衣的真理站在我面前。

"真理……"我的呼唤声很快消失在激烈的风雨中。

我走近过去，抓住她的手。

这只手上覆盖着一层茶色的软毛，我急忙甩脱，但却反被牢牢地抓住。

可怕的力量，对方尖锐的指甲咬进我的手背，鲜血渗将出来。

这……不是真理。

对方将雨衣帽除下，一股野生动物特有的异臭升腾而出。我看清了它的脸。那是一只覆盖着褐色长毛的巨大黄鼬！它两脚站立着，浑浊肿胀的血红双眼里栖息着可怖的杀意，口中的牙齿像是尖锐的玻璃碎片，令人窒息的口臭让我几乎要呕吐出来。



▲这是《画图百鬼夜行》中招致强风的镰鼬，就螺旋状的外形而言可以说是被《恐怖惊魂夜2》完全借鉴了。

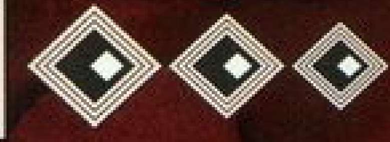
我不顾一切地转头奔跑，那匹跟人一样大的黄鼬拿起镰刀追赶着我。

速度好快，简直像风一样。我还没有逃出几步就被它追上，它露出我似曾相识的奸笑。这个疯狂的哺乳动物的浑浊双目射出熠熠生辉的喜悦光芒。

"喀嚓"。

激痛的天灵盖，喷泉般的红色暖液把周围染红。那黄鼬发出无尽的狂笑，回荡在荒野之间……





游戏

作为《恐怖惊魂夜2》主线的《童谣篇》讲述的是一个以复仇为目的的连续杀人案，初代埋下的伏笔在该线中被运用。童谣中的5段古老歌词概述了从第一起杀人案起一直到大结局的所有重要事件，并且难得的是毫无生硬感。这段童谣在主线外的其他剧本里也有露面，但每次都被赋予了完全不同的含义。除了代指的事件不同外，剧本作者还巧妙地利用日语中的谐音，完全颠覆歌词的字面意思。这些表现手法都让这首童谣成为本作的"门面"。

底虫村的慎太郎，好痛啊好痛啊地哭喊。螃蟹问，哪里痛啊？风之神坏黄鼬割断了我的喉咙，让我无法讲话——慎太郎这样哭喊着；

底虫村的女郎蜘蛛，不要啊不要啊地哭喊。狐狸问，不要什么？风之神坏黄鼬斩断了我的手脚，让我不能散步——女郎蜘蛛这样哭喊着；

底虫村的山蛙，好可怕好可怕地哭喊。乌鸦问，什么可怕？风之神坏黄鼬把我悬在高处，让我不能动弹——山蛙这样哭喊着；

底虫村的风见鸡，不来了不来了地哭喊着。孩子问，什么不来了？风之神坏黄鼬在夏末降起大雪，秋天不来了——风见鸡这样哭喊着；

底虫村的村民们，今天啊今天啊地哭喊着。长蛇问，今天怎么了？风之神坏黄鼬也慌张地逃跑了，今天"轮"会松开——村民们这样哭喊着。

与《忌火起草》不同，"《恐怖惊魂夜》系列"里真正以"吓人"为目的的场面并不多，游戏更多是让玩家体验或离奇、或搞笑的精彩剧情。在《恐怖惊魂夜2》的11个剧本中，真正可怕的只有《阴阳篇》与《惨杀篇》两个，故事的主线《童谣篇》更像是一个《金田一》式的侦探剧，而其他部分如超能力、心理倒错、解谜探险等主题的剧本让本作内容显得极为充实。但遗憾的是，由于担任初代《恐怖惊魂夜》剧本的我孙子武丸在《2》中只写了两个篇幅较短的支线剧本，这也导致《2》在故事性方面不如初代经得起推敲，就一家之言而论，真正达到初代高度的只有《底虫村篇》和《妄想篇》两个剧本。不过一个怀古厨在此保证，掌机上的文字类AVG，系统不算太CU向（这里指代《街》），剧本又很经得起推敲，《恐怖惊魂夜2》算得上是首选对象。



上辑栏目中，宇轩与米格两人纷纷中了“山寨卡”的招，于是一同奔赴电玩市场。今天他们又会有怎样的收获？还是让我们跟着镜头一起往下看吧！我是画外音软饼干，感谢您收看本辑“米饼教室”栏目……

栏目主持：米饼

如何辨别翻新机？

米格：刚才好像有听到饼干的声音，难道是我的错觉？

宇轩：(>_<) 米大，貌似我也听到有人说什么画外音，恐怕是夏天这太阳太毒，把你我二人晒得中暑了吧！

米格：(−_−|||) 坚持，再有一步我们就能跨入阵阵凉风吹的卖场啦！

宇轩：(i_i) 明明是你喊下车害我们下错站，白走这两站路的……

米格：我是怕你这小宅男长久不锻炼肌肉萎缩。好了，上楼左转第一家，还是多留口气跟JS理论去吧。我们先来统一一下口径，就说两块山寨卡都是在这里买的……

宇轩：好！（转头进店）老板，我们来换卡啦！

老板：Yo，原来是宇轩啊，我怎么没印象给你卖过这种山寨卡？倒是记得米格上次图便宜买了一块。

米格：(−_−|)

宇轩：(\o/) 米格让我说是在你这里买的！

米格：(−_−|||) 给个面子吧，老板……

老板看在米格是熟客的份上，只当帮朋友，为两人换了两块卡，当然，这是建立在米格付出50元手续费的基础上换来的胜利。正当米格满脸沮丧地拖着宇轩想要出店的时候，宇轩却站在原地一动不动。我是画外音软饼干，感谢您收听画外音栏目……

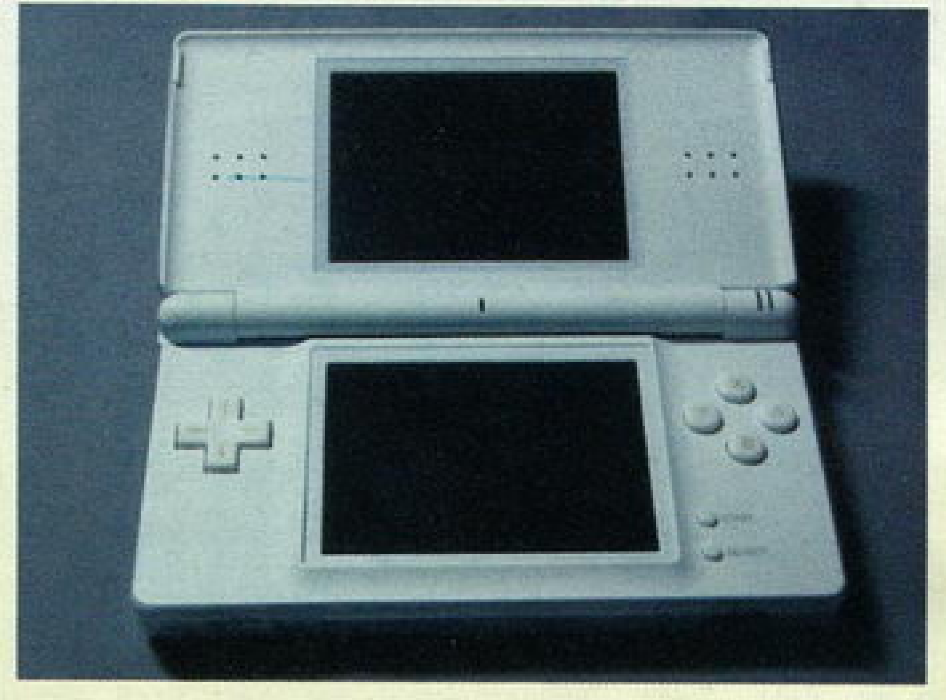
米格：宇轩，你不会是在专心致志地听某人的画外音栏目吧？

宇轩：($_$) 好便宜啊！

米格：什么好便宜？

宇轩：800块的NDSL全新机，颜色还是粉红的，这就去给女友买一台当礼物！

米格：冷静啊宇轩，要记住便宜没好货，这里面一



定有猫腻，何况送给女朋友，要是出了问题多没面子啊！老板，你这的NDSL怎么卖这么便宜？小心我告你产品倾销哦！

老板：(−_−|||) 小米，这些机器可是有特殊渠道才弄到的。

米格：不会是……

老板：(XD) 果然是小米，眼睛还真尖，正如你所想。

米格：早就听神游的朋友抱怨最近有不少这玩意流入市场，快拿一台来给俺看看吧！

宇轩：怎么打起暗语来了，米大，这NDSL究竟怎么了？我怎么没看出来有什么问题？

米格：你什么时候见过PSP、NDSL出厂品屏幕上有贴一层保护膜的啊。

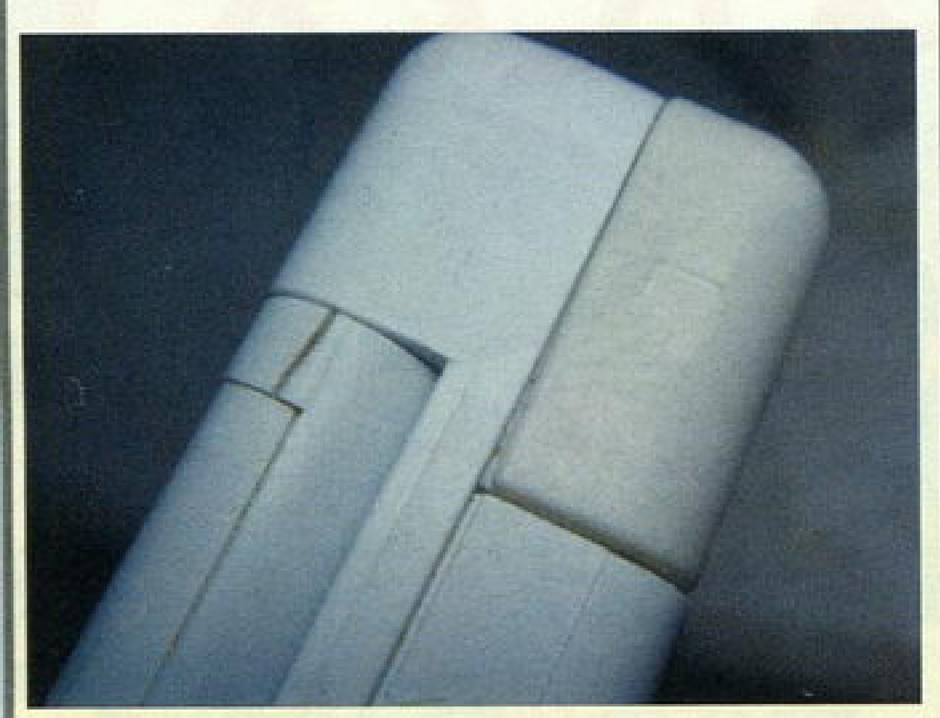
宇轩：经你这么一说，确实没有见过。

米格：所以说这些可不是普通的水货，而是翻新机！随着NDSL年龄的增长，自然有不少屏幕、按键有问题的NDSL被JS廉价收购，而这些机器到了JS的手里就沦为翻新的素材，经过一番拼凑和加工，再套上一个组装外壳，三四百元收回来的机器就能卖上八九百元！

宇轩：经你这么一说，这台NDSL的外壳摸起来手感确实和我那台NDSL不大一样，而且屏幕上这保护膜也太丑了吧。

米格：翻新机因为都用的是组装外壳，手感自然感

不上原装机器啦！首先顶部光滑面的手感就差了很多，摸上去倒有点像细磨砂面，而且缺少光泽。而打开后里面各处的倒角都很硬，摸它的棱角会有些硌手，里面的两个面手感也非常粗糙。

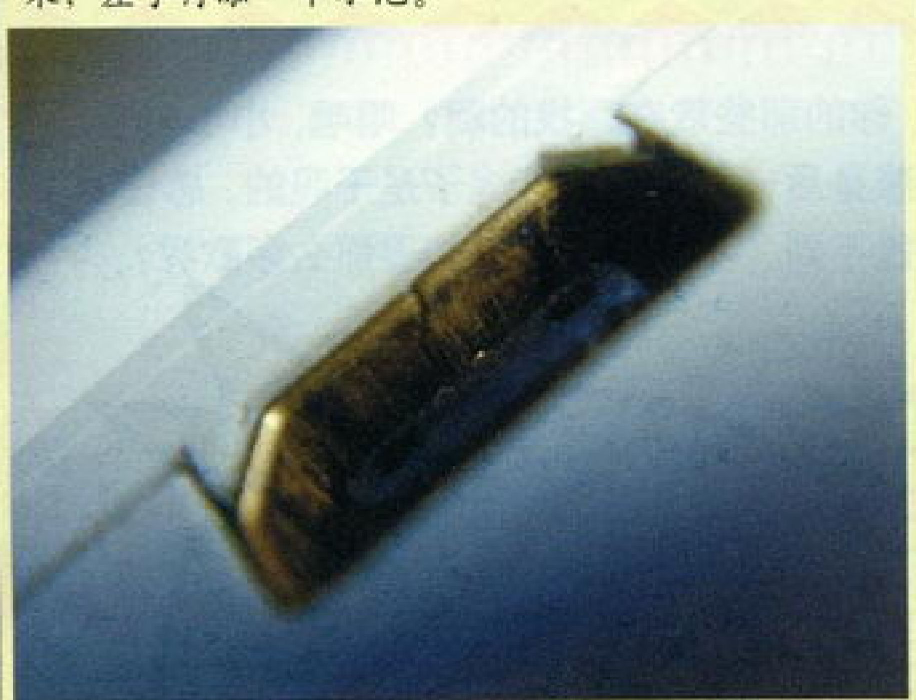


▲翻新机外壳、按键用料很差。

宇轩：难怪米大看了看就说是翻新机呢，原来有这么多不一样的地方啊。

米格：你再来摸摸按键手感，尤其是这十字键。十字键可是老任的专利产品，原装品手感非常柔软舒服，你再摸摸这台机器的按键，不但手感硬、按键弹性差，而且连按键的棱角都相当硌手，玩动作游戏肯定会磨破手的。

宇轩：嗯，让我想到小时候玩的国产FC，打一关《忍者神龟》下来，右手上就是一个大水泡，打两关下来，左手再添一个水泡。



▲翻新机金属接口往往会有划痕。

米格：再教你一个简单的办法判别翻新机——用鼻子闻。

宇轩：机器真假还能用鼻子闻出来？这我还真是第一次听说呢。



▲螺丝也必须进行检查，翻新机在这些地方往往都有破绽。

米格：当然可以，组装外壳采用的塑料都不是什么好材料，因此往往都会有刺激性的味道，只要稍微闻一下就能知道。

宇轩：这个办法倒是不错。不过话说翻新机除了外壳，我看也没什么不好的地方啊。

米格：这你可就大错特错啦！翻新机最让人头痛的就是寿命，由于它的许多部件都是由旧机器东拼西凑来的，用两天指不定哪块就会出问题啦！像NDSL最常出现的LR键损坏、屏幕变色、触摸屏不准，在翻新机上指不定哪天就会出现。你现在用起来是没什么，JS要卖机器自然也要先保证它不坏在自己的手上，可一旦抱回家出了什么问题就没人管啦！

宇轩：有这么严重？

米格：是啊，不信你自己问问店主，一般水货机器它们还敢信誓旦旦质保1个月或3个月，而这种机器敢说保1周的人都不多，只能用来哄哄不懂的人。

宇轩：原来是这样。

米格：另外，还有一些原机保护较好的机子在翻新时，JS并不会换组壳，而是通过特殊的清洗工艺来洗掉原装外壳表面的划痕，包装得跟新的一样，对于这种机器，就需要多加小心啦。只能通过看卡槽金手指是否有使用痕迹等一些更加细致的办法来检验了。好了好了，说这么多，你还不快点把机器放下我们撤退。

宇轩：(^_^)知道了。老板，拿一台粉色的翻新机。

米格：(—_—|||)说了半天都白说了啊！

宇轩：反正有问题我就跟女友说是米大帮我买的，到时就麻烦您老人家帮忙维修啦！

米格：出了事就让我顶，你怎么不说机器都是我送的啊！

结语：晚上回家，宇轩女友打开信箱收到了一封来自米格的邮件，主题就是“米饼教室”……第二天，宇轩带着一台摔碎的NDSL交到米大手里说了句：“翻新机质量就是不过关，不过某人的卑鄙行径更是让我气愤！”我是画外音软饼干，感谢您收看本辑“米饼教室”栏目，我们下辑再见！

掌门人

主持：马修

插图：西瓜树

北京奥运终于开幕了，想必各位也都和小编们一样，一边工作学习打游戏，一边关注着中国奥运健儿的成绩，这里，我们就把我们掌机玩家的祝福送上去吧。另外，借着奥运的机会，也继续和大家说说游戏与运动这个老话题：有健康的身体，才能更好地享受包括游戏在内的一切人生乐趣。

首先，能中二等奖实在太高兴了！盲先知，你的那些歌在哪找的啊？嘻嘻，小小心意。再对新来的嘟嘟和洋葱问声好！我不太清楚洋葱身后一条一条的红绳子是干吗的，总让我有种眩晕的感觉。还有，盲先知推荐的歌有的找不到，不知他怎么会知道那么多歌呢？

蚌埠 杨冰



盲先知：我推荐的歌不少都是在路边撞运气买到的CD里的，有些找起来可能确实有点困难，看来以后要注意这个问题。

洋葱：绳子么，用途广泛哦（天真的眼神）。

乌冬：洋葱这种邪派高手说出这种话让人感觉有点冷……

来自“百度知道”的邮件

尊敬的小加鲁西亚，您在“百度知道”中的提问“在H2O中达成TP的条件是？”还有2天就要到期。请您在2天内处理您的问题，否则将被扣除20分积分。您可以根据问题的回答情况选择不同的方式处理问题……该邮件是系统自动发送邮件，请您不要直接回复该邮箱，欢迎您通过“与百度对话”与我们联系……

百度知道


嘟嘟：这是啥？（— —！）


乌冬：放这个……

马修：其实我就是想提醒各位，对于这种消息，我们的处理方式都是直接删掉的。因此，为了一些消息不被各位错过，大家不要用我们这个邮箱乱注册。

我要说的是，我最喜欢的就是宇轩大哥了，虽然你人猥琐了点，自私了点，好色了点，可是，我最喜欢的就是你了。你的每句话我都铭刻在心，另外我强烈要求宇轩把自己的照片贴出来。如果不贴，我会用魔鬼的利爪撕下你的面具。

上海 颜煜浩


嘟嘟：“每句话我都铭刻在心”，这话听着……


胧月：宇轩快看，让你贴照片呢

宇轩：颜同学请期待《掌机王SP》1000辑的宇轩完全素颜特别奉送吧！

马修记路









胧月竟然是男的！

众编，原谅我用这标题纯粹是为了比较有震撼效应而引起你们注意的……什么，你们见怪不怪了？那好吧，不管怎样，你现在总算看到了这信不是？翻了92辑，居然又看到了“口袋剧场”，弄得我又想写小说了。特此问下，可以写动漫同人吗，还是非得要游戏剧情小说？另外，我想写“特快专递”，可是我不知道怎么截图，还是要用模拟器？可以纯文字的吗？当然，由你们配图。

厦门 ZOKER

马修：好吧，你的目的达到了……但是需要说的是，我每次看邮箱，都是一封不漏的，所以说呢，以后不必这么“标题党”啦。除了“掌机王自由谈”和“玩家点评”这种公开征稿的栏目，各位想写其他稿件时最好发邮件和编辑沟通确认一下。关于“口袋剧场”的，让洋葱MM回答你吧。

洋葱：小说啊，最好是与游戏有关的小说，同人也可以。

马修，你暴露行踪了！

小马哥，你闯大祸啦！什么？你不清楚？那好，我来告诉你吧！现在游戏流行什么？《怪物猎人》莫属，"白石洲到世界之窗这段"、"PSP终于当上了MP4播放器"就这两个关键词你也敢在"小编博客"里抖出来？难到你就不怕万一某些超级猎人就抓住这两个要点用车轮战方式从白石洲到世界之窗这段的站台上车，然后就去找拿PSP在看MP4的人偷偷跟在后面吗？待跟踪你到办公室后就把你们这些"蛮龙"一网打尽。

深圳　李行

马修：嘿嘿，说出来不怕大家笑话，马修我有睡懒觉的恶习，很多时候起床一看晚了，抹把脸嚼上口香糖直接奔的士去了，想在公交站候我，很难哦。

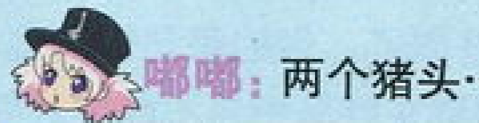
雷伊：马修……你还真什么事都好意思往出说。

为啥没脱团？

各位小编为什么大部分还没脱离死死团呢？我总结出以下几点：1.职业问题。女生到了二十多岁，找对象一定不会再只参考面皮子了，一定会考虑到职业与收入。"游戏编辑"一听就给人一种游手好闲不务正业还没啥收入的感觉。2.体型问题。各位宅男们的体型偶就不揭露了，每日窝在家里打游戏、上网，度假都有三人不去，这简直是标准的增肥方案。如此庞大的占地面积一定会吓倒众多女生。3.话题。俗话说三句话不离本行，各位小编不论是约会或是打电话，一定会以"今天我玩了……"开头，这会让女生们忍无可忍。

洋葱：当中有一小半是对的，至于是哪一小半……嘿嘿嘿。

宇轩：当中有一大半是错的，至于是哪一大半……嘿嘿嘿。



嘟嘟：两个猪头……

最近在下发现一件狂汗的事：MM玩家要则不出现，一出现总是一鸣惊人。前些天和一班游戏发烧友在某PS2室内聚会时，某一女同学跑进来，以凉宫春日的口吻大喊："谁敢和我单挑！"语毕，某"游戏元老"挺身而出，拍拍胸膛说道："没十比零不算英雄。"十分钟后，"元老"变"烈士"，望着屏幕上的0：20，众人无语……

鼓励女同志玩游戏的男玩家们啊，再不修身养性、苦练技艺，你们的晚节可就快保不住了……



嘟嘟："女玩家的实力一定不如男玩家"这个观念本身就是错的，随便小看女生的话可是要吃苦头的哦。

洋葱：我觉得游戏玩得好不好，和性别没多大关系……

马修：记得某期《UCG》的"读编往来"提到一个用《铁拳》完败众人的MM么？

众小编，本人就要升上华丽的初三了，而且暑假貌似还要补课，打GAME的时间就变得更少了，不知道各位编辑大人是怎样熬过来的呢？另外，居然到学期末还没被人告白，这个世界果然是不真实的，难道一辈子当宅男？

那个，90辑的图片好像没有降温的效果，感觉还越来越热，不过当然支持宇轩继续放清凉的图片啦，哇哈哈，XE军团万岁！顺便问下，那张年度最佳美图出自哪里？被萌到了。

羽纹：初三？想当年初三就一台黑白GB，每日上课偷着乐，还没被老师逮住过。那时候玩地最多的就是《第二次机战G》和“《热斗》系列”了。

马修：才初中你着什么急，被告白了说不定你会被弄成典型早恋对象进行处理呢。

宇轩：有很多读者反映90辑的美图不错啊，看来还是这种图片“深得民心”，以后我会看情况多放滴。至于那张“年度最佳美图”么，则是出自某同人作品。



我是御姐控……

貌似编辑部没有御姐的说，作为一个御姐控，我强烈要求将洋葱或嘟嘟的形象改为御姐。

安徽 张诚

嘟嘟：御姐？那是什么，没听说过……南无阿弥陀佛南无阿弥陀佛。

洋葱：上面那位别以为念南无阿弥陀佛就可以逃避话题……

马修：还是作为旁观者的我来乱入回答吧，张诚同学怎么知道我们没有御姐呢？嘿嘿……

我放假已经放了很久，整天都在玩游戏，什么都玩腻了。想出去逛一下，但天气除了下雨就是酷热，而且几乎什么都要花钱。对于学生而言，没有经济来源，花钱就是一件十分痛苦的事。有什么事既可以解闷，又不用花太多钱呢？打机！不过如果我再打下去我想我就要抓狂了，小编们有什么建议呢？

广东 汤彩虹

盲先知：做学生时候不花钱的活动还是很多的啊，没事就约几个同学到学校打打球就是暑假里最爽的事之一啊。

羽纹：想运动的话趁早上或者晚上太阳不毒的时候去就好啦。

乌冬：大夏天的你让人家去运动会中暑的，其实不玩游戏的话在家里吹吹空调看看书也不错。

马修：得出结论：盲先知很阳光，乌冬很宅，羽纹很客观……



欢迎大家提出意见和建议

《掌机王 SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议大家尽管提。平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

希望能多加点二线游戏的攻略和研究。

bibilubi

多谢经典的游戏回顾。

自恋一点点

有个问题，《FF》专栏好久不见了耶！本人挺喜欢的。现在的《掌机王》不搞笑，我很怀念以前的幽默。

huajie9527

也见过提意见的（哪辑忘了），就是封面，虽然本人是PSP用户，且没有NDS，可是觉得总是PSP做封面不公平啊……

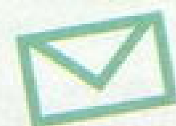
HEEROcwn

为啥PSP上的游戏除了日文就是英文，就没有中文原版的？中国难道没有一家公司涉足PSP游戏业，那可是一块大肥肉呢！

辽宁 梵昕

胧月：官方中文游戏有，不过也是日本厂商发行再汉化过来的，民间汉化版倒是有不少。制作PSP游戏涉及到权利金、市场竞争等一系列问题，不是有开发工具就可以开发的，现在国内的小组就算涉足PSP游戏的制作，一般也就是外包项目。

《掌机王SP》邮购信息




目前《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王 SP》第13～15辑、第17辑，以上每辑定价为12.00元，《掌机王 SP》第37～43辑、第61～67辑、第69辑、第73～76、77、84、87、88、90、92、辑，定价：8.8元《掌机王SP》第93、94辑，定价：9.8.元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38元。《口袋玩家》第1、2、9、10辑，定价：16元。《PSP 专辑 VOL.3》、《PSP 专辑 VOL.4》，定价：25元。《NDS 宝典》，定价28.00元，《怪物猎人狩猎志 VOL.2》定价12.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

大家来找碴

最新一辑《掌机王SP》居然说最强伤害是美国拳手的反击同盟拳，编辑到底仔细玩了没有，合体技是无法反击的，这么显著的错误都犯。（我就是让五个人排好队让敌人打才发现无发使用合体技的）

NEWTYPE9

责任人

羽纹：实在是太抱歉了，因为当初在写的时候完全把心思放在了伤害量的计算上，结果连最基本的游戏原则都给忘记了……感谢NEWTYPE9读者指正，以后我在写研究时也会考虑得更加严谨。

你一言我一语

应聘履历：不才摇曳（艺名），芳龄21，游龄20年12个月29天，精通多国语言，日语10级，英语10级……

常州 摇曳

马修：日语10级……终于找到比我日语级别还“高”的了，哈哈！

“口袋光环”的有奖问答活动太简单了吧，最后一页上就有图，而且是关于数数的问题，可不要低估了读者的智商哦。

乌鲁木齐 程志诚

羽纹：第一次疏忽了，以后嘛，嘿嘿……就没那么容易了。

8月7日，《火纹》就发售了，又可以玩到好游戏了，更开心的是那天是我24岁生日，不错的日子哦。

广州 黄焕林

马修：生日快乐，不知道在你生日那天，有没有玩到新的《火纹》呢？

请问各位做的是男性杂志吗？封面永远是女性，考虑一下女性玩家的感想好吗？真是的！如果各位坚持要用女性，请换个御姐系的，OK？

北京 肖光玮

雷伊：这个问题在上一辑中已经解决了，不知你是否满意呢？另外，双手支持用御姐系的做封面，像83辑封面的女战神够不够御？

美编们好强，《掌机王SP》除了小编们的努力，美编们的努力也是少不了的，加油！

佛山 谭雄杰

雷伊：的确如此，文编和美编们的工作是分不开的，大家以后来信别忘了多问候美编哦！

最近将要得到自己的第二台小P了，这次要好好珍惜，希望不会像上次一样把小P腰斩了……

哈尔滨 王超

马修：腰斩啊……小P很脆弱，使用需谨慎！

是“哪位”电脑负责抽奖啊？请读到我的信的小编去转告那台电脑：你中毒了，你想被揍吗？你想被病毒黑客攻击吗？你把我的奖品藏哪啦？

成都 陈彦夫

马修：还好，抽奖的不是电脑。

从小编的头像上看不出年龄，不知道有哪位大编沦为大叔大姐级别的？

昆明 王钟琪

马修：掌机王小组的大姐级别的女生目前还没有，不过大叔级的男性倒有一些了，其实看“小编寄语”，各位就可以大致猜出小编的年龄。

下载列表里的“中文游戏区”很好，一目了然，比去年花几个页面去介绍汉化游戏简介多了。

广西 黄琳琳

宇轩：多谢夸奖，希望这个改变能方便大家。

下辑预告

《掌机王SP》95辑 9月上旬全国上市

关注下辑精彩内容



西格玛倍音



雷电十一人





罪恶装备 XX 重音核心 PLUS



三国志大战·天

levelup.cn

坛友互动专栏

栏目主持 宇轩

终于有一点闲情逸致去逛论坛了，发现有时候用马甲无拘无束地参与讨论也是一件很有趣的事情。无论你在现实中多么厉害，一到了网络上，你就只是一个平等的网民，这就是网络的力量。

全球十大你去不起的城市

楼主：funthink

http://bbs.levelup.cn/showtopic-668861.aspx

奥斯陆

奥斯陆是欧洲著名的历史古城，始建于公元1050年，从1814年起成为挪威首都，昔日曾称为“克里斯蒂安尼亚”，后改为现名。今日的奥斯陆，约有50万人口，是挪威全国、经济、文化和交通中心，也是全国最大的工业城市，拥有造船、机械、电子、木材加工、造纸、纺织、食品等工业。



莫斯科

莫斯科是一个人口超过1000万人的特大型城市，俄罗斯乃至欧亚大陆上重要得交通枢纽。同时，莫斯科还是一个重要的工业制造业中心，工业总产值居全国首位，总共拥有20000多家工厂。在十月革命前，莫斯科以纺织工业而著名，被誉为“花布城市”。

首尔

首尔是世界贸易中心。韩国在全球的世界顶尖企业，例如：三星、乐金、现代及起亚集团等，都在首尔设有服务中心。服务行业占韩国GDP的63.2%，在国家的GDP平均值以上。



东京

东京是日本最大的工业城市，全国主要的公司都聚集于此。东京又是日本经济、商业、金融中心，资本在50亿日元以上的公司，90%集中在东京，全国各大银行或总行或主要分行都设在东京。





香港

香港是国际的金融中心之一，金融机构和市场紧密联系。的政策是维持和发展完善的法律架构、监管制度、基础设施及行政体制，为参与市场的人士提供公平的竞争环境，维持金融及货币体系稳定，使香港能有效地与其他主要金融中心竞争。



伦敦

伦敦是世界上最重要的经济中心之一，也是欧洲最大的经济中心。2004年，其地区总产值为3650亿美元，占英国国民生产总值的17%。伦敦城共有500多家银行，银行数居世界大城市之首，其中外国银行有470家，在伦敦拥有的资本总额达1000多亿英镑。伦敦城每年外汇成交总额约3万亿英镑，是世界最大的国际外汇市场。

（完整内容请参看论坛原帖）

热帖推荐

史上最大最恐怖最血腥的鬼屋

http://bbs.levelup.cn/showtopic-669085.aspx

极度血腥，胆小者勿入。

一种想像力的爆发超强怪图

http://bbs.levelup.cn/showtopic-668363.aspx

只有想不到，没有看不到。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。

levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=72）掌机玩家自己的论坛。



92辑热点话题

你等待中文版吗

无论是《战神》、《无双大蛇》这些官方中文版，还是民间汉化的游戏，中文版都要比日文版（或英文版）要迟上一些，本辑我们来讨论，当一些游戏确定会推出中文版或必定被汉化时，作为玩家的你，会等待中文版吗？

会！绝对会！一定不玩日版美版，绝对等中文版！

470296773

会，反正现在玩游戏的时间不多。

loli控＋妹控

如果是我最有爱的游戏，一般不会，因为总想要第一时间体验。

义 yi

日文游戏里的汉字还是不少的，只要知道存、读档的日文就OK了，除非全部蝌蚪文……

神秘的瘦子

对于自己喜欢的游戏，当然是先玩原版体验风格，再玩汉化深化理解啦。

世界树

以前十分期待，因为不懂日文，想看剧情。到了现在，自己学了日文以后，反而不是怎么期待了，因为我发现剧情里有很多东西是无法很好地翻译过来的。

so898

我不是日文苦手，而且玩了那么多年的日文游戏，早练出来了。所以，我会先玩日文版，顺便也等待汉化，然后把二周目留给中文版。

王跃淇

一直很期待汉化滴，毕竟没学过日文……而英文版出的比较晚，所以很支持汉化，也会一直等下去！

Hypnus

我不会玩，游戏还是要原汁原味的好。再加上如果玩中文版看攻略时会很困扰的……

我是晋晋

动作游戏还好，像RPG不玩中文版完全没意思。所以我会无止境地等，毕竟这是汉化工作者们辛勤耕耘的成果呀。

zkx23

本人日语连3级都没有通过，当然等待汉化，越多汉化游戏出来就越好，而且我很多朋友也都很支持汉化的游戏。

维尔里奥

要看什么游戏，动作类的就没兴趣等中文版，也没必要等。

sunli_1985

先玩日文版，汉化版出了有空再玩，我不喜欢等待。毕竟一款游戏出了都经过了很长时间等待，等汉化版出了再玩要等多久呀！

FM01

自己有爱的游戏会，没有爱的游戏不会。

无用之斧

我会期待中文的呢，因为这样就不用看攻略了哦，玩自己的游戏。

澄星

我可不就在等嘛，比如《DQ Ⅴ》！当然，一些无需太高语言要求的游戏就不等了，比如《梦幻之星》。

rock 破岚

等汉化版是个很痛苦的过程啊，既想体验游戏又想玩汉化版，只能等待了。等得没耐心了就只能玩原版，结果玩到一半汉化版出来了，结果没心情玩了……

wataru

作为剧情派的我来说，是一定会等的！

诺吉

RPG的话不等。

青纱云扇

《战神》玩英文，《最终幻想》玩汉化。

xdhucd

不会，因为原版游戏有它的魅力。再说了，汉化的有时会有各种各样的错误，令人很苦恼。

永恒的爱

因为不会日文……所以有中文的话一定会选择，但是尝鲜玩了日文剧情也猜得八九不离十了……所以，矛盾啊。

汪财

日语苦手，但是自己喜欢的游戏还是要先体验一下的。第一次通关给原版，加深研究给汉化。

dwa777

本辑热点话题

暑假的收获

快乐自由的暑假即将过去，各位掌机玩家，一起来聊聊各位在暑假里的游戏、生活等各方面的收获吧！

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2007年8月20日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

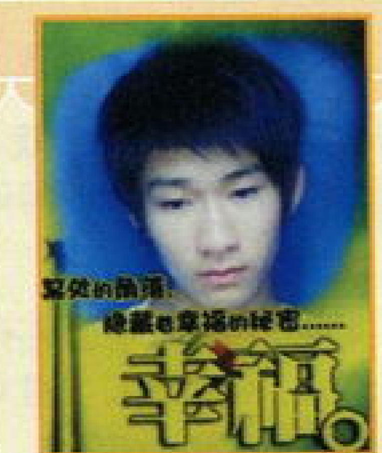


想秀你就来！

如果你有游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片（相机、手机拍摄均可），就可以把照片和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中，让所有的掌机玩家看到你，秀出你的个性！

蓝天　　昵称：蓝夜

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：广西省玉林市博白镇北街口109号
邮编：537600　　QQ：35305338
想说的话：不管迅龙是什么级，在我手上它就和一只猫一样，我是杀迅龙达人。



曹冀聪　昵称：叮当

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：FC和未来的小P
喜欢的游戏：《战神》、《实况》、《火影忍者》
地址：贵州省都匀市民族路134号西山公园助听器店
邮编：558000　　QQ：309710376
想说的话：期待8月8号的到来，首先是为了奥运，其次是我妈终于答应那天给我买小P！

陆律行　昵称：GOROER

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GB、GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《DJMAX》、《怪物猎人》、《空之轨迹》
地址：浙江省余姚市新城市花园8-202
邮编：315400　　QQ：393360071
想说的话：是掌机让我们拥有了一个与众不同的世界，希望每个人都能从中找到属与自己的快乐。

涂启明　昵称：万恶老表

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP（将来）
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：成都市武侯区倒桑树街106号
邮编：610000　QQ：472375326
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

毛思瀛　昵称：Marco

性别：男
拥有掌机：PSP、iDSL
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《机战》、《最终幻想》和还有各种运动系游戏
地址：广东省广州市白云区飞云西街12号1401
邮编：510406　QQ：368070618
Email：yingyingcomhot@hotmail.com
想说的话：工作是为了生活，生活是为了娱乐，娱乐不能不玩掌机，玩掌机不能不看《掌机王SP》！

袁志江　昵称：光之霸气

性别：男
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《洛克人》、《口袋妖怪》、《忍者龙剑传》
地址：广东省中山市南区渡头渡兴东路南街40号
邮编：528455　　QQ：303825147
电话：13702375365
想说的话：PSP看我用大师球收了你。

白斌　　昵称：莱维哈特零式

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《星之海洋》、《空之轨迹》
地址：江苏省常州市采菱村233号
邮编：213000　　QQ：940636910
想说的话：交流经验才是成为高手的有效方法。

王晨　昵称：不自由

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《怪物猎人》、《女神侧身像》
地址：黑龙江省哈尔滨市道外区红河一街区9号楼3单元704室
邮编：150050　QQ：599216307
Email：hitfzxuanwo@sina.com
想说的话：喜欢我喜欢游戏的玩家，我愿与你相识。

吴伟

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《怪物猎人》
地址：南京市下关区四平路三所村五幢二单元202室
邮编：210000　QQ：385781907
电话：13584059655
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

金晟豪

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《无双》、《战神》
地址：江苏省吴江市松陵阵江兴西路788号吴越领秀53幢902室
邮编：215200　QQ：291676058
Email：mgsmaxjin@sina.com
想说的话：欢迎交流。

彭时玮　昵称：悟空

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火影忍者》、《龙珠》
地址：云南省昆明市五华区春苑小区春华里14栋2单元302
邮编：650118　QQ：931359174
电话：8046173
想说的话：玩《口袋》、《火影》厉害的一定要加我。

鲍志强

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA、iDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《逆转裁判》、《战神》
地址：上海市平利路41弄8号601室
邮编：200065　QQ：845823223
想说的话：有NDS的就快与我联机对战吧。

叶伟民　昵称：阿A

性别：男　年龄：19
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《牧场物语》、《洛克人》
地址：广东省信宜市池洞大坡村1号
邮编：525321　QQ：308329310
想说的话：在广东的朋友，可能的话我们能成为好朋友。

李东

性别：男
拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：《机战》、《最终幻想》
地址：江苏省南京市双龙街气象学院理学院八队二班
邮编：210000　QQ：705756810
想说的话：所有的游戏都汉化吧。

鲍志华　昵称：包子

性别：男　年龄：13
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《塞尔达》、《牧场物语》
地址：海南省海口市灵山镇灵山中学298班
邮编：571123　QQ：456419994
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

林本佳　昵称：孤独的背影

性别：男
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：多得数不清
地址：泉州市丰泽区邮电局宿舍
邮编：362000　QQ：995185984
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

岳嘉成

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：能玩就行
地址：北京市东城区166中学初中部初二（3）班
邮编：100000
电话：15011281785（短信专用）
想说的话：会玩《怪物猎人》的请联系。

小编寄语

乌修

◆请了年假，去大连见四年没见的老姐一家，外甥女竟然由当年刚会走路的小家伙变成了活泼可爱的萝莉。话说时间过得真快，自己转眼成大叔了……

◆老姐一家四年没见，爷爷父亲也是一年半没见了，因此在大连和本溪之间来回跑了两趟，七天假期，有14个小时扔在了两地往返的火车上了。

◆回深圳那天正赶上奥运开幕，看了电视直播，发现老谋子已经从打造"谋女郎"改为打造"谋萝莉"了……

◆上一条是玩笑，事实上，张艺谋这次的奥运开幕式策划得不错，如果说不足，那就是开幕式的导播实在有问题，看看网上的现场照片吧，真是气势磅礴。

◆女子双人跳水让我第一次感受到竞技与美的完美结合。中国对美国的男篮比赛，中国队虽然没有意外地败给了美国梦八，但打出了拼搏顽强的精神，大赞！

LIKY

◆盛大的奥运会开幕式实在令人印象深刻，为华丽、宏伟、充满中国韵味的演出深深折服，那一时刻真的有一种强烈的民族自豪感荡溢胸中，为中国人的智慧和团结自豪。这里希望我们的运动员们能够在本届奥运会上取得辉煌成绩。

◆不久前跟朋友去影院看了《十全九美》，结果是从头笑到尾，本片的恶搞实在到一定境界了，不得不服，算是近期一部意外惊喜的片子，不禁让我想起了《疯狂的石头》，不过相对于《疯狂的石头》那些黑色幽默，《十全九美》更多的是流行元素的恶搞加无厘头，或许这些更容易让年轻人产生共鸣，推荐大家去看看。

◆选了Hard 3星难度开始《火纹》，结果第一关打了5遍才保证没有死人过关，这……我意识到自己选了一条费时间和费脑细胞的艰难道路，庆幸还好没有选择5星。

雷伊



■DK Σ 3713爆出了几款重量级作品的最新消息，因为以前仔细研究过野村的相关访谈，所以《再临之子》同捆PS3主机、《PE3》登陆PSP这两条其实之前就已经猜到了，但《FFA X III》倒还真是没有想到，用野村的话来说，果然是够"激震"的。

■《异说 最终幻想》的发售日比预想的晚了一点，不过既然是定在12月，那发售日很有可能就是12月18日"《FF》系列"诞生21周年纪念日。至于同捆版，个人认为是PSP-3000的可能性还是很高的。继3代的"洋葱剑士"公布之后，参战人物方面其实只剩最后一个悬念了。《FF VI》中秩序一方的战士到底是谁？拜托一定要是Tina。

羽纹

★利用年假回了趟家，生拉死拽将父母带去泡了下温泉，其间顺便游了下泳，结果可悲地发现长时间缺乏运动的自己现在游50米基本已经是极限……

★现在对中国男足要求很低，你输球可以，但不要输人。不过很遗憾，在奥运会对比利时的小组赛中，作为东道主的中国队员表现得很失态，脚踹、肘击啥都来。早知道你们参加奥运会实际上就是来"打酱油的"，不过打酱油也没见过这么不讲道理的。

★《越狱》和《终结者外传》即将回归，热切期盼中。

乌冬

◆前段时间一直被感冒困扰，吃了好久的西药都没好，后来去凉茶店买中药的时候老板推荐我来杯特效感冒茶，说一次就好，起初还有点半信半疑，不过喝了之后第二天果然就好了，实在是神奇。

◆制作这辑《掌机王SP》的时候电脑刚好坏了，只好临时搬了一台没人用的电脑来用，虽然说操作系统和输入法都和以前那台是一样的，但用起来就是不顺心，果然习惯是很难改变的东西。

◆最近每天下班都要和胧月等人战上几盘《刀魂4》，不过与其说是"战"，还不如说是单方面被虐，但我还是天真地认为只要持续被虐下去，就总会有出头日的。(T_T)

洋葱

●最近《刀魂4》已经成了大家的精神食粮，中午一群人连饭都不吃拿着手柄战得死去活来，非常欢乐。

●某休息天一大早有人按门铃，跑去门口一看是两个穿得整整齐齐的男人，要进来检查水管，而且还说是什么规定一定要查。当时我刚从床上爬起来，懒得开门去应付他们，对方见我一副半死不活的样子就说过十分钟后再来。过了几分钟我想想总觉得有点不对头，便打电话问物管，结果物管说根本没有要查水管这事……十分钟后那两人又跑来按门铃，这一次我没有应，手上还准备了把菜刀，还好对方按了一会见没人应就离开了。大家平时在家也一定要注意安全啊，这年头什么事都有。

宇轩

▲用了半年的Vista终于瘫痪了。不得不说，这是我用过的坚持的时间最久的系统了。

▲无聊之中又看了一遍《甲方乙方》。俺们的冯导既然能拍出这么一部从头到尾都经典无比的搞笑片，为什么一定要去拍《夜宴》这种俗不可耐的古装电影呢？看来人总是想挑战自我，越是不擅长的东西越是想做，而手到擒来的东西却总是看不上。

▲最近有人每天都要问我一个很形而上的问题，让人想破脑筋的那种，并把问倒我当成是一种挑战。唉，悲惨的命运啊。

▲终于拿了神机上的第一个奖杯。很好！很强大！

软饼干

◆比我小1岁的表妹即将在下月举行结婚，真是可喜可贺。幼儿园时期的萝莉现在已经出落成超级大美女了，不禁感叹时间真是太快了。还记得她大概8岁的时候还嚷嚷着长大以后要嫁给我，现在想想真是太有意思了。

◆休息在家猛玩PS3的《德雷克船长》，要问我为啥要玩，还不是因为最近更新了奖杯补丁。由于当初买的是美版，所以得以升级。现在拿了差不多47个奖杯了，奖杯等级Lv3。如此狂热举动，早已惊动《UCG》的成就饭纱迦前辈，看来他已经在做击败我的准备了。(－ －b)

◆自己的游戏宗旨有两条：1.厂商的决策和自己没一毛钱关系，专心享受游戏带来的快乐即可。2.玩游戏忌浮躁，否则不玩。

盲先知

○最近想要的那款W350i的价格终于稳定了下来，某个周六就奔至华强北入手，这样一来终于摆脱了3个多月以来没手机用的生活。拿到手机后给某人发短信问候，顺便感叹有了手机就是好呀，结果她就回我三个字："原始人！"我立刻无语……

○和朋友聊天说起清新风格的音乐，立刻就想到一个香港的二人组合"My Little Airport"，浓重的电子味和清纯简单的风格被他们很好地结合在了一起，在夏天听来应该也有清凉的作用吧(笑)。这个组合给我印象最深的一首歌就是他们首张专辑的同名曲《在动物园散步才是正经事》，推荐给觉得夏日烦躁的朋友。

紫枫

◆**悲情七月**

这是贫道最近3年里最倒霉的一个月了：月初时毫不犹豫地借钱给一个朋友之后没两天得知，那朋友离开深圳不知所踪。据悉像我这样借钱给他"巨款"的还有三人……没几日，家里的22寸显示器白屏，拿到电脑城之后，被告知需要返厂维修，最少需要五百大元加三个礼拜，我忍！不过几日，家中已有3岁芳龄的土豆于每日例行的外出散步时走失，经多日寻找，未果。上个礼拜，贫道的电视机也彻底罢工了……

◆**火热八月**

奥运终于来了，虽然电视坏掉，目前每天只能使用一个15寸的显示器在网上看着转播，不过每当有夺牌的消息时，仍然激动不已。唉，人生大起大落太快，实在是太刺激了……

◆**杂**

"如果他对你不好，记得回来找我，我会一直等你……"

"滚！我今天结婚！"

胧月

★奥运开幕式的前半段给人留下深刻的印象，孔子三千门徒那段竟让我有很燃的感觉。

★找到一段《兰古利萨》、《露娜》与《格兰蒂亚》的大量组曲，一下子就语不成声了。这之后喜欢过的游戏作曲家还有光田、目黑、衫山、植松、樱庭等等，一首像《PAIN》、《全人魂之诗》、《时之放浪者》这样的曲子确实更耐听一些，更珍贵的还是回忆——岩垂德行果然才是我的神。

★目前《刀魂4》正玩的角色有：塔利姆、艾美、阿修罗特，哎？怎么都是萝莉啊，这一定是哪里出现了问题。

米格



▲奥运来了，编辑部又有不少同志眼睛肿了，中午吃饭的话题也都成了各项目赛事，米格在这里也祝愿我们的奥运健儿能够多刷新几个世界纪录！

▲最近看了一部有关《WOW》的同人小说，名叫《如果，宅》，虽然米格并没怎么玩过《WOW》，还是被作者那幽默有趣的文风所吸引了，在此也强烈推荐给各位读者哦。

▲继续往下说，由于看了《如果，宅》，自己心中也燃起了玩《WOW》的冲动，于是没事自己搭建了一个SF在家和女友两个人享受着整个"魔兽世界"，服务器不定期开放，有玩友想加入可来信联系米格……

嘟嘟

◆天气太热了，每到下午两三点的时候就犯困，中午休息时间不睡午觉果然是不行的。

◆不知道为什么，看火炬传递比看开幕式还开心，看到认识的火炬手时激动是免不了的，只是很多人跑的路程都好短，还没来得及介绍就已经传给下一位了。

◆《空轨3》缓慢进行中，华丽的音乐和战斗画面啊……不过对于这次的主角不再是熟悉的小约和小艾这一点，相信不少玩过《FC》和《SC》的玩家都会或多或少有点失落吧。



Hi，同学们好，暑期在家就是爽啊，既可以在家开着冷气玩游戏，又可以参加各种玩家聚会。而且今年夏天的奥运会又给大伙们献上许多赏心悦目的精彩比赛。哎，可惜米饼轩在这时候不能在家舒服地看电视，而是每天加班加点为大伙制作着新一辑的杂志，人家明明想看奥运会的……（神秘人：想的美，赶快干活！）哈，牢骚发泄完毕，还是回到正题上，本辑将要为大家解决关于“NDSL购机”、“PSP音乐播放补丁”、“R4烧录卡”的技术性问题以及游戏方面的疑难杂症。另外《怪物猎人》问答版块从本辑开始正式退出历史舞台了，基础问题就不需要多研究了，而是视情况选登比较具有代表性的提问。FAQ，Let's begin！



各位听众大家好，又到了FAQ电台的时间。最近听友们的来信真不少，大部分都是向米格询问有关购机相关事宜的。玩友洪智就向我们询问有关NDSL的一些情况，他说自己想要入手红黑双色NDSL主机，想知道这个颜色的主机都有什么版本的。如果单是红黑双色NDSL，日版主机就有。而以红黑双色主机为底色配以其他图案的限定版主机有北美《脑白金2》限定版主机以及国内的中国龙限定版iDSL主机。这里米格强烈推荐大家购买中国龙限定版iDSL主机，毕竟水货主机缺少质保，而且红黑双色机器价格都会偏贵，远不如买中国龙iDSL划算，再加上还能享受到行货质保服务。红黑双色主机采用特殊的烤漆面料和磨砂底座，失去了以往主机指纹采集器的“功能”，看来洪玩友也是相当识货呢，米格在这里也祝愿你早日买到自己心仪的NDSL！



在上辑中我们刚刚介绍过如何通过刷写4.05 Viz音乐播放补丁，今天就有玩友来信询问说自己刷新失败后导致F0文件丢失，无法在XMB下使用音乐、图片两个功能。想修复这个问题最好的办法就是用我们本辑刚刚介绍的工具Recovery Flasher重新刷写到3.71 M33自制固件，之后再进行自制固件的升级。千万不要因为这个问题刷写官方4.05固件进行修复，因为一旦刷写了官方固件，就会丧失运行游戏ISO和各种自制软件的功能，而下次想要再刷自制固件还需要使用神奇电池等工具，步骤相对比较麻烦。另外，有关4.05 Viz音乐示波器补丁的安装其实非常简单，只要保证你的F0没有刷写主题或中文插件之类工具占用了过多空间，都是可以通过替换文件轻松安装成功的，但如果你的F0已经由于安装其他补丁占用过多空间，就会导致文件无法写入从而导致刷新失败。

读者小点近日来信向米格询问有关R4的最新情况。目前已经了解的是R4与M3DSS今后均无质保和内核升级服务，既然失去了内核更新，当然今后也会有越来越多的新游戏直接通过官方内核无法运行。不过官方不更新内核并不代表就完全没有别的办法，好在R4有强大的金手指引擎和庞大的用户群，这其中当然不乏一些高手。每次遇到有游戏无法启动，都会有高手放出金手指补丁，通过为游戏添加金手指代码实现破解的目的，像是《DQ V》等游戏都已经有金手指补丁放出，小豆今后可以多关注一下我们的“烧录卡新闻站”栏目，我们会在那里发布各种有关R4的游戏金手指补丁信息。

FAQ电台

无需神电，同样刷机，挽救半砖，放心降级。Recovery Flasher，PSP玩家的新帮手，想知道它如何使用？请关注本辑“玩转PSP”栏目相关文章。

广告之后继续回到我们的FAQ电台，刘怀旧玩友提问：“不久前我买个二手的旧版PSP，是最早期的那一批机器。在我把PSP刷到3.90M33-3后，我还在PSP的GAME文件夹下拷个GBC模拟器RIN，并按照说明把游戏拷进模拟器目录下的“roms”文件夹，结果问题出现了，可以打开模拟

器，但根本识别不到GBC游戏，请问问题出在哪里？是模拟器版本不支持3.90M33系统？还是游戏放错了地方？或者有其他原因？”肯定不是版本的问题，否则根本打不开模拟器。不知道你的PSP文件夹的目录下是否有GAME150，没有的话就自己在PSP目录下建一个名为“GAME150”的文件夹，将你的模拟器（包括拷在里面的游戏）整个剪切到GAME150文件夹里，就可以识别出游戏并正常运行了。

接着来看广东**吴 东**玩友的问题：“各位小编好，最近我在玩NDS上的《反叛的鲁鲁修R2 盘上的GEASS剧场》，其中有几个迷你游戏的玩法实在是搞不懂。第一个是什么绝对无言游戏，开始后屏幕上会出现许多小人，用触控笔碰他他会发火，然后一会就Game Over了。另一个是一群人坐在阶梯教室里，然后说一些台词，他们说完了我该做什么？”在无言游戏中玩家要做的就是利用触控笔触碰屏幕上的角色，让他们笑出来。要注意的是每个角色都有特定的弱点，有的是头有的是腿，如果没碰到弱点他们很容易发怒。第二个游戏玩家需要判断出声音的主人，并点击该名角色。

河南荥阳的读者**岳庆宇**来信提问：“《OG传说》中战斗时MISS、BLOCK是怎么回事？”战斗中出现的伤害数字旁边有时会有一些文字。白色的“CRITICAL”字样表示出现了增加伤害的会心一击。黄色的“GUARD”字样会在攻击被防御时出现，伤害只有平时的一半。蓝色的“MISS”表示攻击未命中，只造成三分之一的伤害。另一种蓝色的字是“BLOCK”，此时敌人受到的伤害只有10%，对我们很不利。

上海读者**王 悦**来信问：“刚刚把PSP游戏《绝不饶恕你》通关了一遍，听说这个游戏有好多种结局，最后局长和草雉都死了，那到底哪一种才是真正的HAPPY ENDING呢？”



这个游戏确实存在很多分支结局，即使完成度没有达到百分之百，只要在游戏过程中触发了某些关键条件，都有可能中途引发佑次被解雇或是理理子辞职不再做侦探等分支结局，而且这些分支结局的“END”均显示为红色。根据你的描述来看，你所看到的已经是最后的通关结局，严格来说这个游戏没有真正的HAPPY ENDING。

FAQ电台

新主板型号降临，PSP再度面临破解危机？购机玩家请注意，无法破解的PSP-2000已经登陆市场，购买时请多多留意。

继续来看问题。昆明读者**王 颖**来信提问：“请问如何让《星之海洋》中阿修利加入队伍？”要想阿修利加入队伍就必须放弃希乌斯，如果希乌斯之前加入了队伍，那么就没办法了。避免希乌斯加入的方法是在雕像任务时不要选择“一绪に旅しないか”。没有收得希乌斯的情况下，去斗技场和阿修利对话，取得斗技比赛胜利后再次与之对话即可让其加入。

《怪物猎人》问答版块虽然取消了，但是依旧会回答读者的提问。来看浙江猎人**何 雨**的问题：“有两个《MHP2G》的问题想要请教下小编，1.有了‘回避性能+2’技能的话，能否直接滚掉火龙的咆哮呢？2.雌火龙的秘棘掉落几率如何啊？杀了几只G级雌火龙都没得到。”1.有“回避性能+2”是可以滚掉火龙咆哮的，但是对玩家的操作精准度要求比较高；2.“雌火龙的秘棘”主要入手方法是直接从G级雌火龙身上剥取，几率为8%，不算高不算低，何读者继续努力吧！



舟山猎人**应凌宇**的求助：“目前《MHP2G》的进度卡在了G1★的水龙任务，以我苍火U装的防御力基本都是不用带药的（因为一击秒杀，带了也没用），我想请教一下小编打G级水龙用什么武器和穿什么装备好？”如果这位同学会用弓或弩等远程武器的话，那打水龙简直就是小菜一碟。当水龙上岸后，我们只要和它保持好一定距离，引它使用喷水那招，接下来要做的就是打一枪换一个位置就好了。至于G级任务里水龙增加的那招岸上扇形喷水，我们可以看到它跳起来后马上滚到它的跟前来回避。装备的话推荐银火弓装。饼干祝你早日完成这个任务。

在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，也顺便祝各位玩家暑假快乐！



奥运已经开赛，玩家们也掀起了聚会看奥运的热潮，都是一边玩着《马里奥与索尼克 北京奥运会》一边为我们的健儿们加油，这样既体会了集体看奥运的热闹氛围，又不错过联机游戏的乐趣。尤其是对我们庞大的掌机玩家而言，当然更是方便了。如果你也希望加入到奥运聚会的队伍中，别忘记登陆http://juhui.levelup.cn，寻找你身边的聚会哦！

聚会报道

永不熄灭的斗魂

——济南"天下聚会"报道

8月10日，是济南玩家们值得纪念的日子，因为在这一天，我们迎来了济南玩家的首届天下聚会。本次聚会由济南铁拳众发起，看到全国各地的玩家都在争先恐后的举办天下聚会，大家都在聚会中交到新朋友，玩得也十分开心，本次聚会的主办者实在按捺不住心中跃跃欲试的心情，经过和铁拳众成员们商议，在ACE飞行员大哥的帮助下，最终有了本次的"天下聚会"活动。

聚会安排9点开始入场，到了9点半已经是座无虚席。加勒比海风情主题酒吧优雅的环境给本次聚会增色不少，铁拳众成员桃子姐姐负责带来的47寸大液晶电视也给大家带来了不小的震撼，优秀的硬件设施让济南玩家们的热情空前高涨，第一次的聚会就把大家融到了一起。玩家们手中的掌机成为打开友情之门最好的工具，三个一群六个一组在活动开始前就已经开始联机作战，一张张生面孔就这样走到了一起。随着桃子姐姐身着怪物猎人的女仆装登场，全场立刻沸腾起来，许多玩家冲上来合影，就在这时，本次聚会也宣告开始。

掌机玩家们开始了各自的联机比赛活动，时下当红的《怪物猎人P2G 》、《梦幻之星P》、《马里奥赛车DS》自然是一个都不错过。而本次活动我们还特意为"怪物猎人"们准备了"猎人套装"，猎人们整齐地登场时那咄咄逼人的气势，比起我们这群铁拳众来说有过之而无不及啊！参加《山脊》、《马车》比赛的玩家也是个个身手不凡，每场赛事都异常激烈。赛手们个个神情专注，使出浑身解数，也让赛场出现一个个精彩的小高潮。PS2的《KOF98 UM》是表演项目，我们有幸邀请到几位济南元老级KOF玩家，为大家带来了精彩的对战表演，现场的掌声、喝彩声犹如雷鸣。铁拳众们也开始了分组车轮战，算是为下午的正式比赛热身，做最后的准备。而每隔20分钟就来一次的抽奖活动，也为大家带来了另一份欢乐。

午餐过后，最激动人心的时刻终于到来了，本次聚会的压轴大戏——PS3版《铁拳5》比赛开始。本次比赛由济南超级铁拳玩家kuso星人担当裁判及解说。kuso星人大哥发扬风格，并没有参赛，给我们其他铁拳众锻炼的机会，否则冠军十有八九就是他了。很多选手在比赛中明显的表现紧张，没有发挥出各自应有的实力，像月光西瓜、波哥都错过了进军四强的机会。我们铁拳众中的老乔和晓昕进前三则是情理之中，两人的对局也让观众们大呼精彩。而许多新人独特的打法也在本次比赛中涌现了出来，让大家更加感受到聚会交流所独有的乐趣。最值得一说的是桃子姐



▲聚会全家福，看大家开心的样子，让我们有缘再相见！

姐，她是我们济南铁拳众惟一的女玩家，当桃子出场比赛的时候，现场几乎所有的玩家都过来给她捧场加油，大电视前顿时水泄不通，估计是被这个架势给吓怕了，桃子的对手在比赛中完全没有还手之力，最终败下阵来。现场顿时响起雷鸣般的掌声，为桃子姐庆祝胜利！这次的比赛真是有太多的话题，太多的回忆，说上三天三夜也未必说得完！

天色渐晚，虽然有些依依不舍，但还是到了大家说再见的时候。看着大家有说有笑三五成群的离开，我也在心中期盼着下次聚会能提早到来！最后感谢《游戏机实用技术》、《掌机王SP》，levelup.cn网站对活动的支持，让我们下次再相约济南！

“天下聚会” 广州首届ACG 1st嘉年华大型公益娱乐活动

本次活动由广州天下聚会主办者阿C、阿Q组织，是广州首届把动漫文化、街头文化、传统文化融和的大型公益娱乐活动。旨在为广大动漫爱好者搭建一座平台，以便让动漫游戏迷们沟通交流，共同进步。提高本土动漫、游戏、Cosplay水平和孕育诸如Beat-box本土热门新兴街头文化，引领新一代潮流。打破老一辈对动漫游戏，街头文化，甚至潮流事物的误解与偏见。同时让年轻一辈了解中国的传统文化，所以特别加入京剧元素，让新老文化结合，具有新时代教育意义。本次活动免入场费（包括“天下聚会”掌机比赛在内），现场附有捐款箱、捐赠热线，让动漫游戏迷们在娱乐的同时也能为灾区奉献自己的爱心，所捐款项通过广州红十字和G4记者的见证下捐给灾区同胞。同时设有千人奥运签名涂鸦墙，签上你的大名，一起庆祝奥运圆满落幕（24号为奥运闭幕式）。互动小游戏和跳蚤市场也一定能让你玩个够，娱乐、兴趣、教育、爱国，四不误，搭上暑假的末班车，让你享受一次既愉快又有意义的盛会！

ACG 1st的两重含义

1.ACG即Animation（动画）、Comic（漫画）、Game（游戏），S代表Street（街头文化），T代表Traditional（传统文化），所以ACG 1st合起来就是首届动漫游+街头与传统文化。

2.1st是英文First（第一次）的缩写，ACG 1st又是首次在ACG的基础上加上街头与传统文化的公益娱乐活动，活动所获得的捐款费用将会通过广州红十字会全数捐给灾区，固将这次活动命名为“ACG 1st”。

活动信息

活动名称： 广州首届ACG 1st嘉年华大型公益娱乐活动

活动主题： 全民庆奥运，赈灾献爱心，健康享ACG 1st之乐

冠名单位： 万国动漫电玩俱乐部

策划团体： “QC认证”（阿C & 阿Q）

媒体合作： 广州电视台G4、天下聚会、levelup.cn、游戏机实用技术、掌机王、游戏城寨、广州N5双节棍联盟、广州Beat-box协会以及各大动漫游戏论坛

赞助单位： 广州万国动漫电玩街、可口可乐广州分公司、广州意翔贸易有限公司－黑角、游戏机实用技术、NIKE

活动时间： 2008年8月23日上午10：00点～下午17：00点

活动地点： 广州万国动漫电玩街

报名费用： 全免

报名方式： 跟帖、电话、实地报名（万国动漫电玩俱乐部内），报名需知报名者留下姓名（网名）、手机号和所需要参加的比赛。针对参加掌机比赛的玩家，需提前报名。

联系电话： 84429003（万国动漫电玩俱乐部）/13929560508（阿C）

电子邮箱： cc_hellsing@yahoo.com.cn（阿C）

联系QQ： 139295605（阿C）

联系QQ群： 28297962/34364919/50319531

活动内容：

1.舞台表演

ACG类：Cosplay、Lolita、声优表演

街头文化：街舞、街头魔术、街头篮球、Beat-Box

传统文化：京剧

歌曲演唱：赈灾歌曲

其他：视觉系双节棍

2.现场活动

现场互动有奖问答、现场爱心捐款、Wii体验、千人庆奥运签名涂鸦、桌面游戏（不插电游戏）、掌上游戏机比赛、动漫游跳蚤市场、《游戏机实用技术》、《掌机王SP》等相关刊物的义卖。

3.互动比赛

PSP：《高达 宇宙》（对战）、《怪物猎人P2G》（分数赛）、《山脊赛车2》（排名赛）

NDS：《俄罗斯方块DS》（对战）、《马里奥与索尼克北京奥运会》（积分赛）、《马里奥赛车DS》（对战）

4.挑战赛

PSP：《GGXX》

NDS：《应援团2》

活动报名帖： http://bbs.levelup.cn/showtopic-670732.aspx



热门游戏一波接着一波，玩家的热情也是一浪高过一浪，大家有什么自己的观点就说出来，迸出有趣的点子就写出来，掌机王自由谈，就是供广大掌机玩家展示文采并畅所欲言的地方！



炒冷饭，今天你吃了没
——《机战A 携带版》之我流见解

文 古梓



毋庸置疑，PSP上的机战新作《超级机器人大战A携带版》（以下简称《机战AP》，移植于GBA上的《机战A》）是一款不折不扣的炒冷饭作品。但，我们不可以因为它是炒冷饭而直接就判其死刑，冷饭有时候也能炒出精妙味道来，关键看NBGI怎么炒。下面，就让笔者从“我流”角度出发对它进行全面分析吧。

画面　资源回收再利用之典范

不知道什么时候，战斗动画是否够华丽够热血成为了评价一款《机战》游戏是否成功的首要标准？瞧那铺天盖地的宣传片中，哪个不是以战斗动画作为主要卖点——唉，大家都被惯坏了。那么，《机战AP》的战斗动画到底素质如何呢？的确很棒，不去计较某些动起来就马赛克出奇多的话，本作的动画表现堪比PS2水平，前提是，你没有玩过PS2上的任何一款《机战》。何解？说白点，本作的战斗动画简直就是PS2“《机战》系列”的战斗动画大杂烩，这就是所谓的资源回收再利用之极致。

遥记得当初看到公布了《机战AP》消息后，许多人欣喜若狂：“莫非NBGI打算来个GBA‘《机战》系列’全移植？”实际上本作重制的原因一目了然，因为惟有《机战A》中的机体（无论参战的动画原作还是原创势力）都可以在PS2的“《机战》系列”中找到可用的战斗动画资源，虽然还是有少量的“漏网之鱼”，之后只要美工稍微修改一下就能堂而皇之地以新作的名义出来骗世界，这笔买卖简直太划算了，NBGI你真聪明啊。

当然，说它全部照搬过去资源也不厚道，毕竟还是有许多重制的动画，例如角色动态特写、机体动态特写等等。这些之所以会重制，是因为实在找不到可以替用的资源。而某些合体攻击动画的新式演绎手法倒很令人感动，如“究极石破天惊拳”，这一招的热血和震撼程度恐怕在PS2的“《机战》系列”中都很难找到能出其右的。

排除战斗动画的因素，游戏地图上的表现的的确确让人觉得该作还算是有那么点诚意。全2D的细致地图，加之回归原始的机体彩色大头照。乍一看，以为历史倒退，其实不然，我一直觉得掌机的《机战》就该有掌机的风格，像以前PSP上那款《机战MX》的移植版就做得很失败，居然整出个伪3D地图加3D机体造型。PSP的屏幕客气点说并不雄伟，硬要盯着那些小得可怜的机体和建筑物看实在很不舒服，打肿脸充胖子的行为除了“不伦不类”外还真不知道该用什么来加以评价。所以，还是这种2D地图机体大头的方式更适合掌机。

经上面这么一说，本作的画面表现似乎还不赖。嗯，的确如此，但令我最为不爽的是，角色居然只有一个表情。天啊，以前的掌机《机战》游戏因为资源有限容量限制，不得不用一张角色照片来撑场面，这还可以理解，但《机战AP》的平台可是PSP，弄多几张角色表情图能撑死你啊。好吧，官方解释“为了缩短读盘时间，所以取消了角色的表情变化”，各位觉得如何，反正我是坚决不信的——这分明就是赤裸裸地替自己的偷懒找借口，还找得这么没技术含量。有的朋友甚至笑称“这才叫完美移植”，因为GBA的《机战A》中角色就是没表情变化的，这句话令我甚无语。于是乎，往后的战斗动画，我一边听着各角色充满激情地热血叫吼叫，一边看着那一张张万年不变的衰脸，脑海中就只能浮现出一句话感言：“感觉怎么就这么别扭呢……”

培养系统　很人性很极端

自打《机战OG》有了机体满改造可开启特殊奖励的设定后，《机战AP》算是将这个光荣传统发扬光大的一作。因为在游戏中，每部机体的满改奖励都相当有个性，充分考虑到该机体的特性，有的奖励可以弥补先天能力上的不足，例如“弹药数1.5倍”；有的则可以令本来就很强劲的机体变得更为逆天，如“所有武器都不可‘切返’”。这样的改造加成的确很人性化，也令战场上玩家的指挥多了不少可能性，与之相对的，角色的ACE奖励也有了翻天覆地的变化，“热血和魂之后仍可追加会心一击效果”、“气力上限为200”、“临近机体命中回避补正”……真是应有尽有。

武器终于可以统一改造了，这绝对是当年玩过《机战



A）的朋友最大的福音。因为当初的武器改造可是单一进行的，操作繁琐不说而且花销大，也就“《G高达》系列”那些只有变得“很黄”才可以使出的“很暴力”的必杀技才可以通过和基础武器改造段数钩挂而算作“免费”。《机战AP》彻底消除了这种麻烦，不是福音是啥。

如果说上面这些叫作“人性”，那么什么又叫做“极端”呢？当然是“技能芯片”系统啦。说起来，自打《机战OG》加入了角色育成系统（也就是PP系统）后，NBGI就一直在如何培养角色的问题上踱步。过去的“《机战》系列”，角色的能力、特技和精神全部都只跟等级挂钩，换句话说，这些角色从一开始就已经被强行区分出优劣强弱，只要选出某些具备强劲潜力的人，拼命练级，最后就是自然而然地成为牛人一个。而PP系统恰好改变了这个强制设定，管你是什么废材，只要有PP，加能力数值、学特技、提升地形适应性，照样可以变废为宝。如此看来，角色培养的确是自由了不少，但自由的代价却是造成“千人一面”的局面，玩家根据自己的喜好培养出来的角色往往都一个模样，不是强攻型人才，便是精神流达人，加之经过多周目的积累之后，格斗、射击、命中和回避全400的人一抓一大把，让这些家伙上战场简直就是在演屠城闹剧。

或许为了改变这一局面，本作便采用了“技能芯片”系统，你要加数值、学特技除了升级外就只能多打倒敌人，然后从敌人身上搜刮来芯片，再塞给角色“吞”。也许你会说，这和PP系统不是差不多吗？不，看看一周目下得到的那点可怜的芯片数量，你就会明白，芯片系统说破了天也只能是最低效的PP系统，别说一周目培养个全能力四百的牛人了，就算N周目也不一定能成。然后对着这么点芯片数量，如果还有人想玩平均，那么“僧多粥少”到底是怎么一回事，你马上就能体会得到。折磨烦恼了一番后，终于得出一个真理：与其搞平均分配到头来啥效果都没有，还不如把这些得来不易的芯片全让某个或者某几个强人吞下去来得高效。结果，我们会发现，越来越多玩家喜欢玩个人英雄主义，再看那些被芯片喂得大腹便便的牛人，你还要我说句什么？这也太极端了吧。

战斗　“难”不是这么搞的

客观地说，本作的战斗如何？难吗？也不算难，因为排兵布阵都没啥技术含量，玩起来思路也很简单，可为啥我通关一遍后会觉得那么闹心呢？还不是因为那没人性的三高嘛：高防御力，高回避性，高HP，简称“三高”。这一标准进入游戏中期后越发明显地体现了出来，从杂兵到BOSS，几乎一个德性。什么，你说平衡性？本作弄成这样，还有什么平衡性可言。我终于明白为啥会加入“连续目标补正”系统了，因为敌人太会躲闪了，对此你只能跟他们耗，反正对付同一个敌人，他会越闪越脑残，只要你付出足够的耐心，迟早会有打中它的一天。

在这个命中数值低下到令人想哭的年代，GBA版的《机战A》中几乎被人无视的“EWAC能力”终于迎来了它应有的春天。毕竟这能力对命中和回避百分率的加成效果实在太明显了，结果害得我以前玩的“多机分散流打法”不得不转变成现在的“多集团分散流打法”，几部机体围着一部拥有EWAC能力的机体一步一步向前蚕食，怎么感觉他们不是在战斗，而是在玩贴身保镖游戏呢？

说到这里，我还是不得不主观地诉苦一下。你以为靠个什么加成就真的能够稳坐钓鱼台了吗？错，大错特错！本作的命中计算方式特别脑残，相当考验你的运气。别人遇到的情况怎么样我不清楚，反正我是经常发生百分之八、九十的命中率连续N次打不中，而敌人百分之十几、二十的命中率却愣是打中了我方N次的情况。有了这个脑残的计算系统，加之乱数保存系统，我总算明白了，你NBGI不就是逼我们跟敌人拼运气吗？什么，你说超级系有“必中”，你先看看那点可怜的SP数值吧，“必中”够你用上几回的？怪不得取消了修理机体支付费用这一笔款项呢，反正是拼，反正是耗，一关拿不下来，GAME OVER几回赚钱升级后你总能攻下来吧。如此这般折磨了一周目后，不禁想问，你玩通了后真的体会到莫大的成就感吗？反正我个人而言，惟一能够体会到的就只有一个字——累。

硬要说本作战斗设定上有啥亮点，那多半就剩下敌人AI了。想想以前，敌人AI普遍都很低，就知道往你这边冲，也不管你是强是弱，看见就打，结果把反击流暴力打法玩得炉火纯青的朋友大有人在。一直到《机战J》，敌人才终于悟道了，看见你机体很强很暴力，立马绕道而行，就算不能绕道也只从你身边匆匆而过，绝对不正眼看你一下。《机战AP》的敌人更绝，虽然还不能改掉与最临近的惟一我方机体死磕的老毛病，但至少它会优先选择打其攻击范围内最废材的机体，特别是EWAC能力的机子，有时候更是狂追九条街地打。BOSS就更牛了，以前的BOSS都喜欢玩万年蹲点，现在可不一样了，除了一些特殊关卡，他们都会选择长驱直入，害得你提前准备好的援护攻击阵形完全起不到任何效果。

剧情　此情可待成追忆

为什么要到最后才说剧情的问题呢，皆因现在的玩家玩《机战》普遍都不看剧情的，搞得许多新人认为《机战》的剧情可有可无，说句心里话，对于这种观点，我这个绝对《机战》剧情派玩家（自称）感觉很伤心很失落。

回到正题上，之前一直以为NBGI移植GBA上的《机战A》到PSP，好歹也要像之前的《OGS》那样，不求加入新角色新机体，至少把剧情稍微润色修饰一番，我这要求不过分吧，对于NBGI来说这也应该不算什么难事。可结果呢？真是忠实原作的移植啊——我现在就只能这么说了。别逼我骂街，移植后的剧情别说润色修饰了，台词根本完全不改，就连个标点都没见它挪动过。好吧，经过汉化组的努力求证后，标点的确有一些改了，台词中的某些假名被换成了汉字，仅此而已。回首当初《机战A》的剧情，其实真不怎么样，过于枯燥的长篇大论对话，原创势力和动画原作的融合度过于生硬，台词也不生动，导致可看性极低。我有时候都怀疑，这样的剧情就算真的全部汉化了，到底有多少新人玩家能够耐着性子看下去？你还不如让他们去看烦人的日语教材视频呢。

对于老玩家，也许希望借这次移植的东风来感受当年的激情，回顾各个动画原作的经典场面。那么，你会更失望。本作角色表情不变，煽情震撼之时也不想着用背景音乐稍微渲染一下气氛——好歹整几句语音进去也行啊，游戏真的不能“忠实”到这种地步。对于看不懂剧情的人，里面明明是生离死别，没准就看成了“开开心心搞派对”，即便你看懂了剧情，多半心中留下的也只有空虚，还不如直接找原作动画重温一遍来得有效，真的。

这就是我所体会到的《机战AP》，经历了二周目后我甚至连再次玩它的激情都没有。这就是所谓的移植重制作品，忠实到让人想哭。这就是改进了系统后大不一样的玩法，抱歉，此刻，我再也笑不出来了。大哥，你总不能让我们《机战》玩家总是以阿Q精神胜利法为依据，在一大堆令人失望的要素中寻找到极为渺小的所谓亮点，然后露出满脸幸福的虚假微笑吧。



简单DS系列 Vol.35 THE 原始人DS

NDS ◆D3◆SLG

D3的《简单DS系列 Vol.35 THE 原始人DS》已经出了有一段时间了，而作为“《Simple》系列”的作品，似乎受到的关注很少。虽然《Simple》是D3以简单著称的一系列游戏，至今已经不知不觉地出了40多款，但其中的《原始人》却并不简单。

此游戏中，玩家扮演的是吃了智慧果的原始人老大，带领原始人战士去吃更多的智慧果，从而发展文明，最后偶尔间打败了从未来回来、企图用机械兽一直称霸世界的博士，拯救了世界。故事情节颇为老套，很像《史前一万年》。但趣味性、游戏性、操作性完全弥补了剧情上的缺憾。



玩家可带领最多20人的原始人大军，通过触摸屏来狩猎，获得素材，回到村子就会经过一天，如果没带回足够的食物，村民也就不保了。所以在搬运食物和素材的人手方面也要很好地分配。玩家每打倒一个地区的BOSS便会得到一棵智慧果，这样文明就发展了，一些建筑和工具也就更新了。可以使用斧子，长矛和弓箭，只是弓箭都有了谁还用长矛啊。怪物的进攻方式很变态（乌龟居然可以跳起来砸人），所以本作可是很考验操作的，虽然可以来回刷地图来杀怪，可一但失误那可就自食恶果了。最终BOSS也是没地图可刷的，着实让像我这样偷懒的人碰壁……况且一些怪物真的被设定得很烦人，动不动就冲过来，杀你几个战士，是人都会抓狂的。只好多扛些可用的素材冲了。

本作的音乐让人感觉很有原始的意味，小弟们的嚎叫让你听起来也很有做大哥的感觉，系统简单，但隐藏要素不少，收集趣味很高。总体来说，本作一改《Simple》以往曾留给大家的印象，是一款爽快又休闲的佳作。

评论人：HYHZ　评分：8

进化GT赛车

NDS ◆Black Bean Games◆RAC



如果要用一个词来评价这款游戏的话，那就是“简洁明了”。在赛车游戏系统日益纷繁复杂化的今天，本作却以简单干净的形态面对玩家。没有零件改造、车身涂装、漂移氮气加速等时下最流行的系统，不需要反复比赛刷钱买零件新车，甚至在进入比赛前都不用你自己去选车！但就是这种简单，却能给以玩家最纯粹的乐趣。

本作的画面同菜单界面一样干净漂亮，不会让人有眼花缭乱之感。赛道类型多样化，无论是都市间的狭窄弯道，还是盘山的曲折公路，亦或是草原乡村中笔直宽阔的道路，都刻画得精细且各具特色。看着车身两旁不住倒退远去的各种精致建筑，和远方地平线连绵的群山与明亮的天空云彩，让人难以相信游戏的容量只有小小的128Mb。

游戏上手十分简单，就算是赛车游戏苦手也能轻松征服不同的赛道。你所要做的，只是静静地等待发令信号灯亮起，然后按A键加速，控制左右键转弯超车，一骑绝尘驶向跑道的最远方……没有更多复杂的操作，游戏的简单体验带来的是最接近本质的乐趣。

当然，作为一款二线的小制造游戏，《进化GT赛车》也有不可避免的缺憾。太过没有挑战性的难度和简单的系统使想挑战自我的玩家难免有些不满，还有大角度转弯时的手感生硬不够流畅、游戏的背景音乐略显嘈杂……但无论如何，本作都是NDS平台上少有的真实系赛车游戏精品，颇为值得一试。在这炎炎夏日，玩厌了各种大作而感到烦躁的你，不妨试一下这款标榜简单游戏乐趣的赛车游戏，它一定能带给你一份难得的轻松。

评论人：左子乱　评分：7

本栏目文章仅代表作者观点 与本刊立场无关



浴火重生千古梦——游戏中的复活之道

专题企划 FEATURES

复活是游戏中的一个常见的概念，它是指生命在死亡后再复生的意思。说它是游戏中的概念可能会有些不妥，毕竟游戏只是借用这个概念而已。死人起死回生当然是不可能的事，不管是在自然的层面上讲，还是利用当今的科学技术，这都只是人类的一个美丽的幻想罢了。既然是幻想，在奇幻类的影视作品或是奇幻文学中自然会充当重要元素，于是游戏自然也会引入这个元素。从某种意义上说，游戏甚至更需要这种概念。下面我们就来看看复活的种种相关事物。

文 烛之武
编 盲先知
美编 Yangyu

游戏中的复活



■一般类似街机的游戏复活都很简单：再投个硬币接下关就行了。

为什么说游戏中复活是理所应当的存在呢？因为大部分游戏总少不了打打杀杀的，这样自然就会有人员的伤亡，然后基于人类自内而外的善良我们总不能视死人如无物，复活也就自然而然地诞生了。（好糟烂的理由……）比如拿一款RPG来说，主角在战场总不能永远逢凶化吉，一旦死了也不能直接GAME OVER，所以引入复活的概念就是最好的方法。多少次我们在战斗中倒下，如果不是一个及时的复活药或者回生魔法，恐怕就又落得全灭的下场了……直接GAME OVER的情况也是存在的，但照游戏朝人性化方向发展这个趋势来看这种例子将会很少见。当然，RPG中人员全灭虽然死罪可免但活罪难逃，于是便有金钱减半这种对玩家的惩罚方式（像是“《勇者斗恶龙》系列”），也正因为此才有银行系统出来为玩家保管财物，顺便说下道具也是可以保存的，欢迎大家到××银行办理……（扯远了－ －）

复活系统某种意义上其实是对剧情和世界观的一种补充，事实也证明我们是需要这样的一个概念的。毕竟在RPG中我方每一个角色都是不可或缺的，所以系统无论如何都不能让你死，即使战斗失败也会回到某个村庄或者教会之类的地方让神圣的主救你一次，要是缺了人，剧情发展不下去就不行了。但是在某些S·RPG就不是如此了。因为游戏中己方人员充分，死一个也不会有什么致命的影响，所以若是硬要设计成死后不能复活也是可以的。比如“《火焰之纹章》系列”便是以此为特色，不时令一众完美主义者捶胸顿足。当年的《皇家骑士团》也是这样，在战斗中阵亡的部队如果不在过关前使用神圣魔法将其复活的话，过关后便再也不会复活。而不死系的人物却不受这个限制，只要不被神圣魔法中的除灵术和星星之辉完全消灭，便有机会自动复活。而在其他一些游戏中，玩家不慎挂掉后还有N条命等着，也算是一种复活方式吧。


■吃个绿蘑菇就多条命，方便实惠。

复活之道

说到复活的方法，在游戏中可以说是各式各样比比皆是，实在为我们那些行将就木的角色提供了良好的心理安慰（笑）。不过就各种RPG中的我方人物来说，大概可以归纳为这几种途径：教堂式复活、魔法复活以及道具复活等。

教堂式复活

这个自然是大部分RPG中常用的手段了，几乎每个“剑与魔法”题材的RPG中都会有类似这样的设定。因为既然是在各个城镇间来往冒险的游戏，在野外战斗的遍体鳞伤之后自



■教堂的用途还真是广泛。

然会回到某个村子里休养生息，阵亡的就要祈求神灵的帮助。记得以前的游戏比如GB的《太空战士》，不管人物死没死只要在旅馆中睡上一宿第二天肯定能活蹦乱跳地上战场，但现在很多游戏愿意把这个过程复杂化，就拿NDS上复刻的《勇者斗恶龙》来说，别说阵亡了需要到教堂神甫处求神拜佛了，就是你食物中毒了也得去做个弥撒才行。解诅咒需要教会的帮助倒是不难理解，但是为什么连看看升级所需经验值也要聆听神的指示呢？不过这样倒是让教堂的价值增加了不少，不再是单纯的存档点了。

在教堂复活的时候，一般神甫会念一段只有神能够听懂的咒语，翻译成汉语就是类似“万能的主啊，请您百忙之中眷顾一下这年轻的灵魂，重新赐予他与恶灵战斗的无上力量吧！”这样的咒语。在屏幕闪了两下之后躺在担架上的同伴便又精力充沛了。之后可爱的神甫便会忽闪着清澈的眼睛向你索要所谓的善款，救人一命只要金币700G……

说是教堂式复活，其实同类型的一些复活方法其实也算在内，比较有代表性的就是《口袋妖怪》的精灵中心。这里可要比教堂划算多了，完全免费的服务加上护士小姐的甜美微笑，不用说肯定是至上的享受。而且这里还是综合性的一条龙服务，不管你是中毒烧伤长眠不醒还是缺钙缺锌灰指甲，只要进机器里走一圈出来保证完好如初跟新买的一样（— —）。虽然不清楚这样的复活方法是基于什么技术研发出来的，但至少算得上一种行之有效的复活之道。不过目前仍只处于动物试验阶段，想要用在自己身上的同志请先解决怎么把自己塞进精灵球的问题。



魔法复活

在RPG中，不论世界观如何，似乎都少不了引入魔法的概念。当然，在不同的情况下可能会有不同的说法，但基本是万变不离其宗的。要谈魔法复活首先要从魔法的来源说起，其实最初魔法的原型与我们常说的巫术没什么本质区别，不过是在乞雨祈祷等仪式中运用的一种蛊惑众生的方法，后来也被运用到疾病的治疗中，也就是常说的巫术治病。在这时候魔法还没有黑白之分，因为不存在攻击性的巫术。而在后来的传说中，因为战争的需要黑魔法被一些魔法师发展成为一种攻击的手段，也就有了黑魔法。相对的另外一些魔法师则认为魔法不能用于战争，于是另起一家发展了白魔法，专事治疗、结界、召唤、祝福等魔法研究。复活术作为治疗魔法的一种终极形式自然也隶属于白魔法的研究范畴。（当然根据游戏世界观的不同一些游戏对魔法的分类并不限于此。比如圣剑传说）按照一般的说法，复活术是一种根源于神圣力量的法术，对魔法师个人能力的要求相当高，不是一般没有天赋的人可以轻易习得的。而且要求修炼持久而深入，往往需要耗费相当多的时间和精力才能进阶到最高层次。

■一直不理解魔法阵到底是画给谁看的？

在《最终幻想》中比较通用的两种复



■既然是白魔法，那自然要有神圣的白色光芒。

活术，分别是レイズ（Raise）和アレイズ（Arise），后者是在前者的基础上加入了HP全回复的效果，可以看做进阶的新复活术。说到《最终幻想》，这个系列的游戏由于世界观相当庞大，游戏的制作者便也对魔法进行了系统的分类和说明，而且居然编的头头是道，完全可以作为魔法的起源载入正史。（笑）但是不管有多少种类的魔法，什么青魔法时魔法精灵魔法异能魔法都很难和复活扯上关系，所以想要习得起死回生之术的同志除了可以到昆仑山拜师求仙之外就只能苦苦钻研神圣的白魔法了。当然，也有非白魔法复活术的例外，就是《皇骑》中曾经出现过的暗黑复活魔法，不过基本是为不死系准备的，我们这些正常人还是不要接触为妙。

可能有人认为魔法复活与教堂复活差别并不大，这是一种认知上的错误。在教堂进行复活仪式需要在很大程度上借助环境、设施和神灵大人的帮助，就像皇家骑士团外传中的复活道具“再生祭坛”，要想把死人的灵魂召唤回来，祭坛这类的灵物是不可或缺的。而魔法则是借助魔法师个人的修行，再通过咒语、手势、魔法阵等形式进行人体的复活，两者并不能混为一谈。相较而言魔法复活比较灵活所以具有很大优越性，不过对施法者的要求自然与教会的神甫不可同日而语，这也就决定了这种起死回生之道是无法在人民群众中推广和使用的。



■白魔导士也是游戏中的一大“靓”点。

道具复活

提起道具复活首先想到的是我国古代传说的“仙丹”，可以说广大的劳动人民所有的梦想都寄托在这么一粒灵丹上了，不论是疑难杂症还是不孕不育这太上老君的仙丹都能妙手回春。亡者起死回生，生者福运临门。说回游戏，我们在平常的游戏中自然没少见过复活药，虽然效果相差无几，但种类与名字也是不尽相同。比如前面说的再生祭坛还有圣剑传说中的圣杯就属于少见的类型，常见的还是以口服药物为主要形式。比如“《传说》系列”的生命瓶，《仙剑》的天香续命露，《星之海洋》的苏生药等等都是如此（其实这些药的成分应该都差不多吧）。可以推测这些能让人复活的药物都是可以在人的喉咙处便起作用的，毕竟死人可没办法把它咽下去。

■用凤凰之尾复活倒下的同伴。

除了药物的方式，角色们还可以通过在身上装备受神灵庇护的装饰品达到死而复生的效果。这是一种A・RPG比较喜欢采用的方式，因为相比服药的形式，利用装饰品能达到自动复活的目的。比如《圣剑传说》中的复活指轮、《鬼武者》中的替身木札等，《西林》中的复活草也是如此，类似这样的方式实际上就是给装备人物增加了一次生命机会，应该说是最方便的复活方法了。不过这个方法也不是没缺点：道具耗完的话人就必死无疑，而且这些游戏中一般都没人会复活魔法……

既然说到复活道具，两大RPG巨头便不可不提，它们的复活道具都是很有文化底蕴的。首先说《最终幻想》，这个系列的复活道具永远和“凤凰涅磐”的典故分不开关系。从最开始的初代起，凤凰之尾（或不死鸟之尾）便一直作为复活药在系列占有一席

之地。在传说中，凤凰每五百年就要背负着人间的所有不快与恩怨自焚于熊熊烈焰之中，在经受巨大的痛苦之后重新获得更加美好的新生，这便是人们常说的浴火重生。凤凰的投身烈火是一种与神的交易，它以生命的终结换取人世的祥和，所以被认为是人世间幸福的使者。正因为这个故事，凤凰便与重生和复活有了脱不了的关系。“《最终幻想》系列”的凤凰之尾大概可以看作是凝聚了凤凰的重生之力的一根羽毛，具体的神力结晶体制这里就不便阐明了（笑）。PSP《危机之源》的D.M.W.系统中如果转出凤凰的“转生之炎”的话，扎克斯就会获得与“凤凰之尾”相同的效果，他会持续保持“再生”效果，死后可以自动复活一次。“转生之炎”这个称呼也与凤凰重生的故事相呼应，象征使凤凰重生的那团烈火。除了《最终幻想》喜欢用不死鸟做文章之外，RPG巨作《女神侧身像》中也采用了相同的原型。游戏中有被称作“不死鸟之羽”的装饰品，具有死亡时自动复活的效果。另外，道具重生之羽（Union Plume）以及魔法神羽呼唤（Invoke Feather）也都是基于凤凰的传说设计的，不过《女神侧身像》貌似比较重视羽毛，也不能说羽毛才是复活的关键，可能是因为这个东西比较容易赋予深刻的意义吧。另外传说世上惟一掌握不死鸟之羽制作方法的是印第安人，要不他们的酋长怎么会把这么贵重的东西一把一把地插在头上呢（= =）。

再看“《勇者斗恶龙》系列”的老牌复活道具：世界树之叶。这个道具取材自北欧神话中的世界之树，它的名字是尤克特拉希尔。北欧神话中的宇宙由三层共九个世界构成，而贯穿这九个世界的就是这株巨大的世界之树。这棵树有三条巨大的树根支撑着，而这三条树根则分别通往诸神的国度、巨人的国度和冰雪世界尼夫尔海姆。在最后一条根的下面有条不断啃食树根的毒龙，当它把根咬断之时，也就到了“诸神的黄昏”。作为支撑整个宇宙的神圣之树，它的每一个地方都拥有极大的治疗效果，其中世界树之叶能够使人起死回生，而世界树之花则有长生不老之效。在《勇者斗恶龙Ⅳ》中，世界树之花更是使ロザリ复活所必要的道具。而且系列的经典道具世界树之露还有使我方全员HP完全回复的效果，连只是接触到世界树的露水都有如此神奇的功效，可见世界树有多么法力无边了。





■世界树之叶和世界树之花都算是稀世奇珍，估计也只有主角级的人物才找得到吧。

提到借助道具复活人类，有一类物品不拉出来讲一下无论如何都是说不过去的，它就是贤者之石。贤者之石是一个神话般的物质，也称点金石，它可以将一般非贵重金属变成黄金，还能使人长生不老或是起死回生。得到它的人就等于得到了无限的财富和永远的健康。《钢之炼金术师》中的贤者之石更可以不遵循等价交换的原则。比如前面提到过的游戏《皇家骑士团》中的两个复活用装备，分别是祝福之圣石与至祝之圣石，也是在角色死后起自动复活的作用，应该可以肯定它们是以贤者之石为原型的。在《勇者斗恶龙》中也出现过贤者之石，不过它是作为回复道具出现的。其他像《星之海洋》则是将其作为打造道具的素材引入在游戏中，类似的《牧场物语》也是把它设定为打造贤者系农具的素材，其实这个是比较不靠谱的，你说有了贤者之石谁还经营什么农场呀……

复活的反派们

以上说的都是由玩家所操纵的游戏角色的复活方式，算是游戏系统的一部分，而下面要说的敌方角色的复活事迹，就只能算是游戏背景或者剧情的一部分了。既然不劳玩家自己动手，这样一来这故事便相当容易编了，各种方式都可以作为起死回生的方法，甚至根本不必给出理由，敌方角色就这么活过来了。那么我们的一干勇者呢？不问缘由上去狠K即可。下面的几个例子应该算是比较具有代表性的吧！

威斯克

《生化危机》中的威斯克，无论相貌身材能力智商都属上乘的人物，除了价值观上与我们相比有点"超凡"之外，应该属于完美的男人。虽然是个反派人物，但他的魅力还是让很多人倾倒的（所以说邪道男人容易红呀）。威斯克的起死回生实际上和复活指轮的道理是类似的，都属于预防式复活，就是说死后自动苏生，等于加了一条命。不过再生之后的他就是另一个形态了，因为他注射的疫苗是病毒，而这种寄生性病毒本身就具有让已经死亡的宿主回复生命力的作用，但是副作用就是复活后的他就不再是人类了。据说这种病毒在被注射后越早被杀死复活的几率就越大，也会获得更强大的能力。总之复活后的威斯克已经超越了人的范畴，成了一个真正的生化人，这时的他就不仅具有超人的智慧，更有超人的体力，似乎把这看做是一次转生更加合适。不管怎么说，要做出为了蒙蔽安布雷拉公司而让自己被暴君杀死并复活为非人类这种事，没有超人的魄力与非同一般的思想基础作为后盾，那无论如何也是无法实现的，其实可以说复活后的威斯克才是真正的他吧。



马库斯

《生化危机》中的初代T病毒研究员。很痴迷于对始祖病毒（当然这是后来命名的）的研究，在干部养成所进行秘密研究。他的研究能够取得进展主要是因为后来以水蛭作为研究对象，而后因某些原因被斯宾塞的手下暗杀。被扔到下水道中的马库斯在水蛭女王和T病毒的影响下逐渐获得重生，并以雌雄同体的水蛭人的身分恢复意识，成为了真正的水蛭之王。据推断这是因为因病毒而进化了的水蛭附在了马库斯的尸体上，马库斯的DNA被水蛭所吸收，最终诞生了他的复制品。可以说这是一种被动复活，是因为其他寄生生物的原因。这一点与生化危机中司空见惯的丧尸是同一个道理，因为有些丧尸也是在死后才被病毒寄生而复活的。当然这种复活的方式肯定对死亡后的生命停止时间有一定的要求，如果尸体已经变成白骨了显然是不可能的，况且水蛭这种东西总归是要吸血才能存活。总而言之想要获得重生的话多养些水蛭也未尝不是一种选择……（我本人是觉得看着都嫌恶心的—_—）

■此时的马库斯还没显露出真面目来，至于其真面目因为太恶心就不放了。

织田信长

日本战国时期的出色军事家，也算是个有名的暴君。历史人物总是不能一概而论的。在与别人的通信中他曾自称第六天魔王，并且曾做过火烧延历寺的暴行，还大肆屠杀寺中僧人，所以在很多游戏中都作为反面人物出现，而且一旦出现便是BOSS的身分，最后还肯定遗憾地不得好死，这真是这位枭雄的悲哀。以《鬼武者》中的幻魔王织田信长为例，游戏的背景设定是"以幻魔王身分复活的织田信长，利用数量众多的幻魔迅速地扩张自己的军事实力，并进行着不可告人的阴谋诡计"。织田大魔王当年因为本能寺之变没有达成一统天下的愿望，只落得含恨而终的下场，可以说为他在后世的复活埋下了伏笔。这样才能有明智左马介跳出来将他打回原形，以便让他再一次复活（笑）。虽说被设定成复活的魔王，而且还穿越了时空，但他到底怎么个复活法也没解释——不过话说回来，魔王的复活从不需要解释，如果一定要一个解释，也只能说是游戏中那个世界需要一些混乱吧。（汗）

远吕智

这个妖怪是《无双大蛇》中原创的角色，据说早先被仙人们囚禁在仙界，后借助妲己的力量逃了出来并使时空扭曲，把中国的三国时代与日本的战国时代连接在了一起，他趁机收服各路英雄，最后统治了世界。在之后的很长一段时间里，远吕智都处于苦恼于没有人可以击败他的独孤求败境界（——）。不过后来突然明白了怎么回事的各路英雄们又集中力量将他杀了。于是当年帮他逃出仙界的妲己便好人做到底，找来了基本被妖魔化的平清盛，两人借助卑弥呼的力量将远吕智复活为真·远吕智，之后又被英雄们所灭（汗）。远吕智就是日本神话中的八岐大蛇，真·远吕智可以看做是真·大蛇。这里的重点是神秘的复活力量"卑弥呼"，她原本是古代日本邪马台国的女王，当年日本国内战乱，卑弥呼便以鬼道平乱，然后当上女王。不过这里她的力量是怎么利用的就不得而知了。《无双大蛇》的剧情极尽揽和之能事，"复活"一事由古今中日两国毫不相关的四个人或妖（——什么？谁说人妖？）完成：妲己、平清盛、卑弥呼、八岐大蛇，对此我们只有膜拜的份儿了。





■古今中外的BOSS有不少，但是像远吕智丑得这么有型的还真不多见。



德拉古拉

相当悲情的一位吸血鬼大人。只要听说过《恶魔城》的玩家就应该知道这位BOSS有着怎样的悲惨经历。在最开始15世纪中期，德拉古拉第一次从血之契约中复活，进行了持续两个月的人类大屠杀，之后和魔兽们一起消失得无影无踪，只留下个血洗欧洲的传说。之后的德拉古拉与年轻的丽萨又上演了一段富有悲剧色彩的人鬼异地恋，并产下一子，名为阿鲁卡多。之后每次需要德拉古拉出来作乱的时候便会有数名邪恶的巫师、祭祀什么的聚集起来进行某种黑暗的仪式，把邪恶大魔王从沉睡中唤醒，他就在复活的轮回中履行着自己的使命。在某个复活过程中，祭司不仅需要念出神秘的咒语，还要在棺材上洒下处女的血，真是美丽的仪式（汗）。之后他还被牧师沙法特、魔女卡米拉复活过。他每次复活时，恶魔城也会出现，作为他的魔力的象征，也为吸血鬼猎人提供冒险的场所。德拉古拉大人最为强悍的一点就是不管死多少回都会有人义无反顾地将其召回现世，这无疑是你我无法企及的。不过最后在1999年与尤里乌斯・贝尔蒙特的战斗中被永远地消灭了，魔王终于从万世轮回的宿命中解脱了出来，也未尝不是好事吧。



■这位德拉古拉怎么和前面的信长公长得有几分相似？



萨菲罗斯

《最终幻想Ⅶ》中出现的BOSS，凭借冷酷的性格、镇静的头脑和俊俏的外表（貌似主要是这点吧）赢得了一票狂热粉丝的喜爱。长发飘飘的他手持长刀，从来都是瞬杀敌人于半秒之间（－ －），不愧为神罗有史以来的最强战士之一。然而总的来说，萨菲罗斯又是一个富有悲剧性的角色。这事详细说起来很复杂，简单地说就是他本来一直以一个正常人的身分生活着，突然有一天在完成任务的过程中无意间发现自己原来不是人。你说这样的打击多让人欲哭无泪啊？这



可不比平常学习恋爱事业上的挫折，它直接连你基本的存在意义都一笔勾销了。萨菲罗斯实际上只是一次试验的成功典范而已。他在了解自己身世之后开始极度痛恨人类，开始毁灭世界的远大征程。在与克劳德的战斗中它曾经阵亡过，但是杰诺瓦细胞无论被击垮到什么程度似乎总能重组，后来的卡丹裘三人组果然夺得杰诺瓦首级成功合体令萨菲罗斯复活，不过刚活过来便在与克劳德的战斗中又一次被消灭了，可以说这位BOSS的复活目的相当的单纯，不为祸行宇宙，只求再次被秒……

暗黑邪龙

《光明力量　暗黑龙的复活》中出现的最终BOSS，属于被动的名誉型BOSS。这样说是因为它并不是像萨菲罗斯那样，在整个剧情中都占有重要地位，在最后的战役中还要出场完成与主角的对抗。暗黑龙更像是背景中的角色，为了完善游戏才在最后关头出来皱着眉头进行一场做作的战斗。而且它长得也很有趣，像是借鉴了“地狱三头犬”的设定，是个可爱的三头龙。《暗黑龙的复活》的剧情框架简单，就是主角得知Darksol想复活暗黑邪龙，于是想方设法地阻止它，最后Darksol被干掉后暗黑龙还是复活了，经过艰苦的战斗暗黑邪龙终于再次被封印，队员们都回到了各自的故乡，主角Max也从此过着安逸的生活。和大多数被复活的龙一样，暗黑邪龙也是被封印的，它的任务就是等上几千年跳出来被杀死一次并再次被封印。其实很多游戏中都有类似的桥段，像暗黑龙这样的戏份实在与跑龙套的没什么两样，这种复活绝对是编剧偷懒的借口。如果是为了被人利用而生的话，又与长眠于地下有什么区别呢！（我果然是哲学家……）

■这只所谓的暗黑龙也太可爱了点吧……

各位读者，到这里我们本次为您特别制作的“复活之旅”特辑到此就要与大家说再见了。相信各位看过之后都会对自己的人生有个更加充分的认识，我们毕竟不能研究出复活之道，能做到的只有把握自己现有的人生。我们并不追求永生，只求将有限的人生赋予无限的意义。就像那句话所说，“到临死之际能够不为自己年轻时的碌碌无为而烦恼。”——若能达到这样的境界，有谁还需要复活呢？好，感谢大家收看今天的《走进××》栏目，我们下次再见。（笑，最后感谢下LBY同志对本文的完成提供的友情支持）



PSP软件学院

文 C.H.1. 编 米格 VOL.33

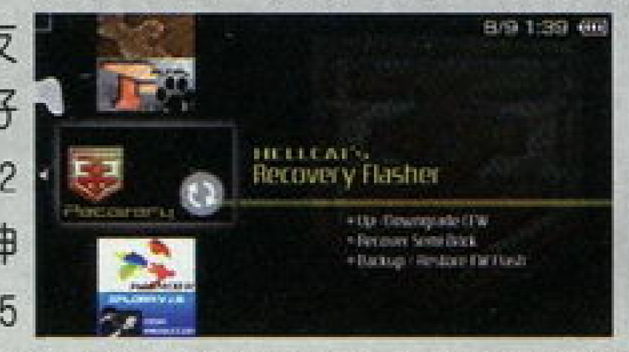
北京奥运会的开幕式表演没有让人失望，击鼓手用缶组成的倒计时数字、冉冉升起的巨大五环、不断变换图案的画卷，还有走向鸟巢的烟火脚印，都给人留下了深刻的印象。表演中还出现了诸如文房四宝、四大发明、太极、戏曲等众多具有中国特色的东东。看着李宁大叔沿着画卷奔跑并点燃奥运主火炬，眼睛不由得有些湿润，这一刻国人已经等得太久。下面看看近期的PSP软件新闻吧。

游戏破解

神奇电池制作软件新版发布

Dark Alex于8月上旬推出神奇电池制作软件V6版。新版加入了对4.01 M33-2固件的支持，内核更换为4.01 M33，对安装界面进行了美化，加入测试模式，能直接启动记忆棒内的4.01 M33-2系统。V6版修复了部分使用TA-088主板的PSP主机无法刷机的错误，详细情况参看本辑“玩转PSP”相关文章。

不用神奇电池来降级



3.71 M33是目前最稳定的固件之一，部分想尝鲜的朋友将PSP从3.71 M33升级到了4.01 M33-2，结果发现没那么好用。进门容易出门难，想降级就比较麻烦了，将4.01 M33-2降级为3.71 M33还得需要神奇电池来配合。去JS那里用神奇电池降级，可是要收费的哦。著名破解者Hellcat于8月5日发布的程序Recovery Flasher让我们可以摆脱神奇电池的束缚，想降就降。Recovery Flasher的运行方式如同普通自制软件，可以将你的PSP系统从4.01 M33-2直接降为3.71 M33。另外，如果你的PSP无法进入系统，但能进入恢复模式，也可以用它来降级，有关它的详细使用方法同样请参看“玩转PSP”相关文章。

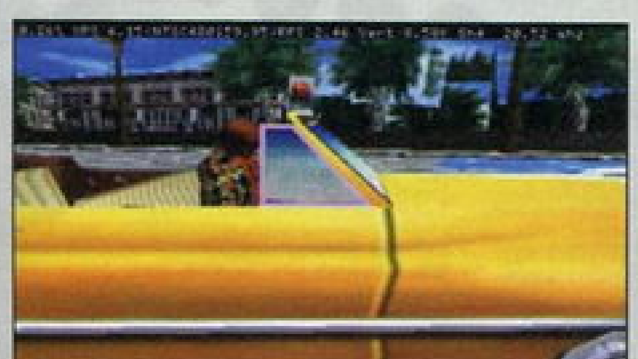
模拟器

FBA登陆PSP

Final Burn Alpha（FBA）是一款著名的跨平台街机模拟器，可以运行CPS1、CPS2、MVS等多款基板的游戏，在摩托罗拉E6手机、Xbox游戏机上均推出过相应版本，现在OopsWare又将其移植到PSP上来，让大家玩街机游戏时多一个新选择。FBA的操作方法相

对简单，无需在电脑端生成缓存文件，只要将ZIP格式ROM拷贝到记忆棒中即可。经过测试，像《变身忍者》、《电精》等游戏都能流畅运行。看到这里，可能有些玩家心存疑问，既然如此，我们用CPS1PSP、CPS2PSP等模拟器不就可以了么。其实，FBA还有绝招，就是可以模拟IGS、CAVE等一些不常见的街机基板。像台湾公司制作的中文动作游戏如《西游记》、《三国战记》等通过FBA也能在PSP上运行了。遗憾的是，由于内存原因，不少游戏无法在PSP-1000上运行。看了这两条模拟器方面的新闻，不知是否已经有PSP-1000用户打算更换机器了。对于模拟器来说，内存大小是很重要的。

DC模拟器出炉



PSP能模拟DC，你信不信？如此不可思议的事情竟然发生了。电脑用DC模拟器nullDC的作者drkIIRaziel正在开发PSP用的DC模拟器。从作者发布的几个视频来看，该模拟器确实存在，并非愚人节笑话。像《疯狂出租车》等游戏已经可以运行，贴图错误不多，但速度很慢，只有10Fps左右。作者说将尽快优化代码以提高速度。另外，该模拟器只能运行在新版PSP-2000上，至于PSP-1000，因为内存过小已经被排除在外了。这里给出一段演示视频，有兴趣的朋友可以去看看，地址是http://www.youtube.com/watch?v=xV3EuUmJIZA。

自制软件

Filer新版公开

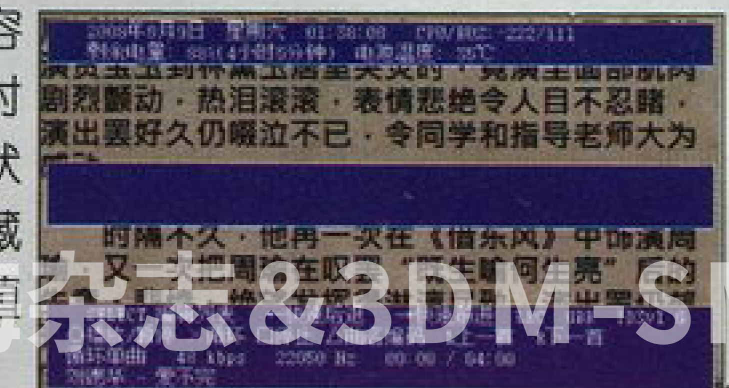
PSP用文件管理软件Filer于7月25日推出V5.4版。新版修正了可用内存低时将图片作为壁纸导致文件损坏的错误，提升了读取壁纸时的滚动速度，按START键再配合方向键可以直接浏览图片的边缘部分，并且在前景中浏览图片支持切换到前一张、后一张图片。

简单计算器新版发布

由Illusion开发的PSP用软件简单计算器于7月29日发布V2.0版，作为歌美杯华人原创大赛的参赛作品，这可是大赛自制软件类的首款作品哦。新版变动部分比较多，加入了声音，不再是默默无声了；考虑到部分人用不到科学计算功能，按SELECT键可以在科学计算器与普通计算器之间切换；新版添加了动画效果，修复了数据溢出问题。

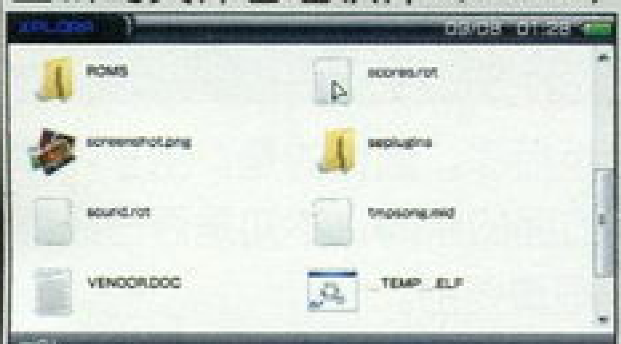
xReader新版推出

PSP用电子书软件xReader于7月末、8月初放出V1.1.0 release9、V1.1.0 release10两个新版。V1.1.0 release10版修复了文章末尾翻页设置为下篇文章时自动书签的错误和FAT模块竞争状态导致启动软件可能显示错误目录内容的问题；将电子书状态栏改为百分率显示，并可显示时间与电量；对状态栏和滚动条显示方式进行了美化，状态栏可调节字体大小，滚动条可调节宽度；加入了隐藏文件显示最后一行功能，以解决分行问题；可在输入G值时输入百分比进行跳转，增加TTF字体装载出错提示。



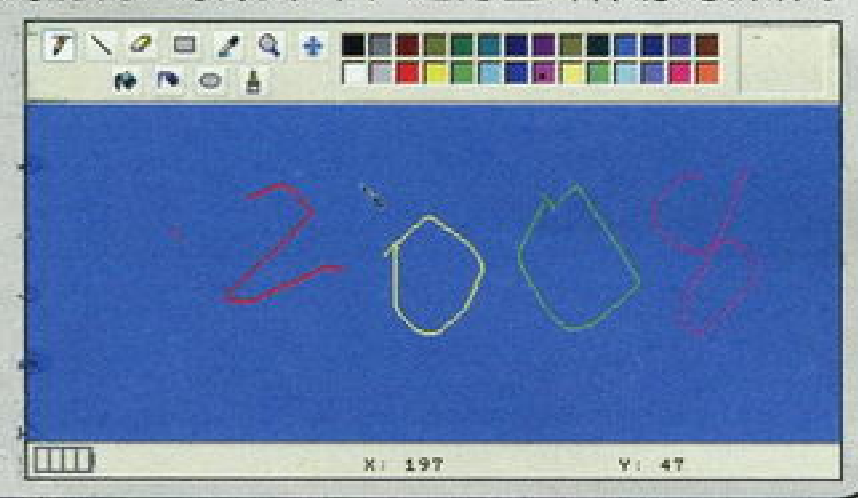
全新文件管理软件出炉

Filer的功能的确强大，但界面却简陋了点，意大利人ne0h看不下去了，自行设计了全新的文件管理软件XploRa，并于8月1日推出V1.5版。新版加入了图形浏览器，可以浏览JPG、BMP、PNG等多种格式的图片；支持MP3音乐播放，并能够对ZIP压缩文件解压；增加重启功能，还可以充分利用PSP-2000多余的32MB内存；改进了时间显示和文件列表功能。XploRa能够以图标形式显示PSP记忆棒内的文件和文件夹，并且不同的文件会用不同的图标表示，方便用户区别。用滑杆移动光标选择文件，在MP3文件上按×键可直接播放音乐，在图片文件上按×键则能直接浏览图片。按START键调出系统菜单，可以进行USB连接、软件重启等操作。按○键调出常用菜单，可以进行复制、粘贴、删除、重命名等操作。



PaintMIXER新版公开

PSP用绘图软件PaintMIXER于7月下旬、8月上旬发布V2.0至V2.5等多个版本。新版将配置信息记录在INI文件中，加入了电池电量显示和新字体；读取图片文件时会显示容量，改进了键盘，可以输入数字了。PaintMIXER仿照Windows的画板开发，功能与界面布局与画板非常相似，上部是工具栏和调色板，中部是画布，下部则是状态栏，显示电量和坐标等信息。PaintMIXER提供了铅笔、橡皮、吸管、画刷、油漆桶等众多常用绘图工具。按L、R键选择绘图工具，按方向键的左、右选择绘图颜色，用滑杆移动画笔同时按×键绘图，按SELECT键则能调出系统菜单，进行图片保存等操作。



同人游戏

《Age of nations》新版公开

PSP上的模拟游戏《Age of nations》于8月6日推出V2版。新版重写了代码，去掉了地图卷动，加入了角色移动时的动态效果，将人口数量限定修正为20个单位。游戏中玩家需收集食物、木材和金子，用滑杆移动光标，按×键确定。



软件学院

强电子书软件 eRead PSP使用教程（中）

软件名称：eRead PSP
软件作者：爱搜书网
最新版本：V7.0
相关网站：http://www.isoshu.com
适用机种：PSP-1000/PSP-2000

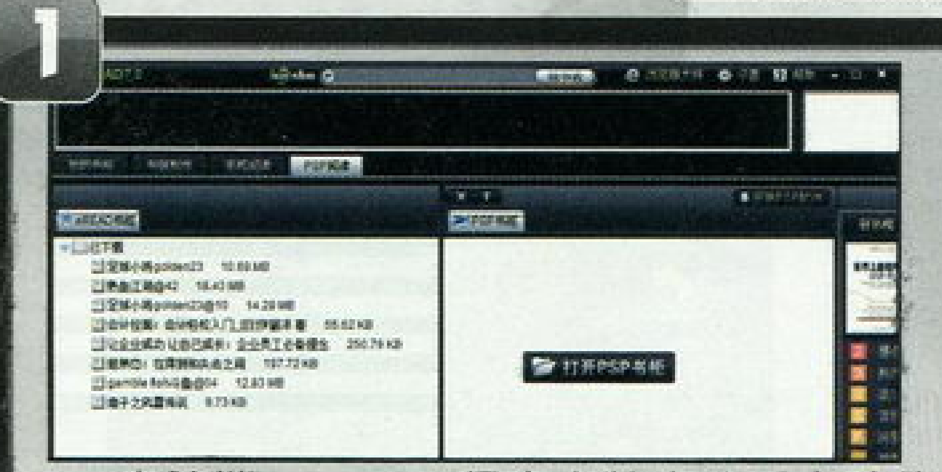
上辑我们介绍的PSP用电子书软件新秀eRead PSP想必吸引了不少读者朋友的目光吧。本次，我们继续上次的教程，介绍如何将电脑端书籍传送到PSP端以及PSP端软件的具体使用方法。





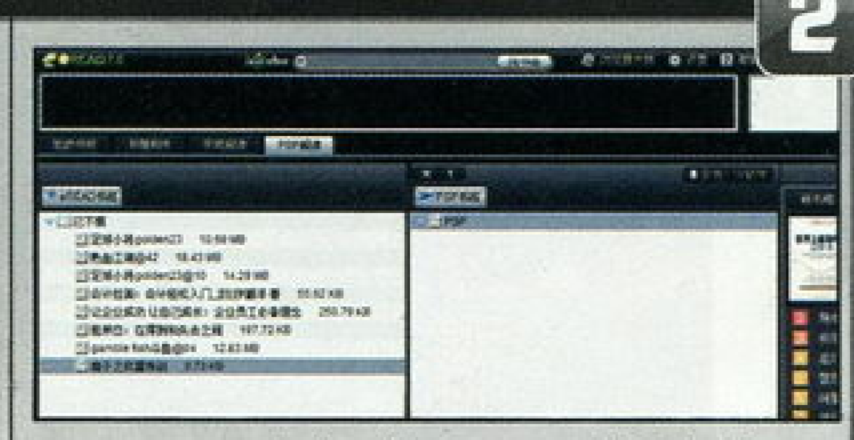
书籍传输指南

1



电脑端，eRead程序安装完毕后启动软件，点击“PSP阅读”按钮，进入书籍传输界面，，左侧会显示已经从网络下载的书籍。

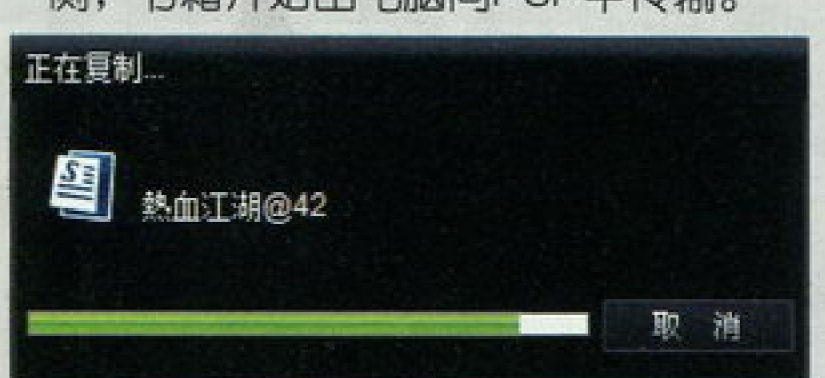
2



点击“打开PSP书柜”按钮，可以查看PSP记忆棒中已经存在的书籍。

3

在左侧选中书籍后将其拖到右侧，书籍开始由电脑向PSP中传输。



4

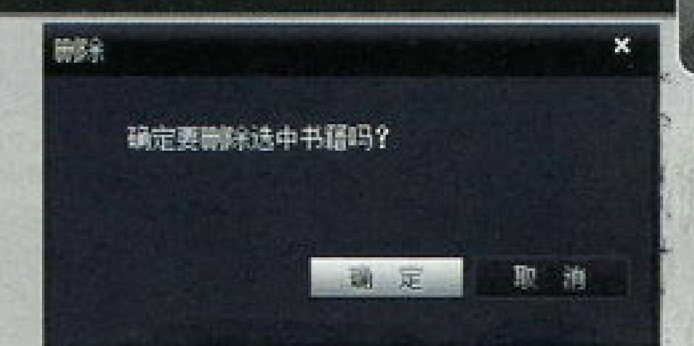
复制完毕后，我们在“PSP书柜“中能查看传送过来的书籍。

5



点击上方的“T“按钮可以对书籍进行重命名。

6



点击上方的“×“按钮可以删除书籍。

7

在PSP记忆棒eRead PSP的目录STK目录下我们能看到传输过来的STK格式的图书文件。所有文件都已经被重新命名。




3FCFB0FC271A52459101699...
STK
18.4 MB

21DACDF7CF5CC64DAE44B2...
STK
10.6 MB

6DF304A6915C2749A09DBDF...
STK
250 KB

327E533335670C44A0EA837...
STK
197 KB

8

bc.ini - 记事本

文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

```
[book2]
name=足球小将golden...
author=高桥阳一
size=14989015
file=./STK/0FF70419ECEBA6468128170EB50C4919.STK
[book3]
name=会计拉面：会计轻松入...
author=
size=56951
file=./STK/D40B2B5FED57BE438B470FA251561FBD.STK
[book4]
name=让企业成功 让自己成...
author=熊宁
size=256808
file=./STK/6DF304A6915C2749A09DBDFEB5D61980.STK
[book5]
name=姐弟恋：在得到和失去...
author=
size=202466
file=./STK/327E533335670C44A0EA83704D78FCBC.STK
[book6]
```

用记事本打开bc.ini文件，我们可以看到图书配置文件。这就意味着直接将STK文件拷贝到记忆棒中是无法被软件正常识别的。笔者试过更改bc.ini中的信息试图让软件识别新图书，结果均不成功。还是老老实实地通过电脑端程序将图书文件传输过来吧。



PSP端快速上手指南

1



在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。

2



找到eRead PSP软件，按确定键开始运行。



3



首先出现软件LOGO。

4

接着进入软件主界面。主界面中分为六个功能模块，用方向键的左右改变模块，按○键确定。

模块	说明
最近阅读	显示最近阅读的书籍
我的书柜	查看所有书籍
设置	设置语言、字体等参数
帮助	查看软件使用帮助
说明	显示软件版本号



5



按方向键将光标移动到“我的书柜“模块上，按○键确定，进入书籍浏览界面。

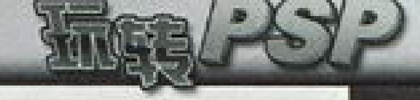
6



“我的书柜“中会显示记忆棒中存储的、从电脑端传送过来的所有书籍。图书后会显示作者以及容量大小。用方向键的上、下移动光标，按×键返回，按○键开始阅读书籍。

按键	说明
↑	光标上移一行
↓	光标下移一行
←	上翻一页
→	下翻一页
○	开始阅读
△	调出书籍删除选项
×	返回主界面

索尼终于在国内正式发售蓝光影碟，碟片只有《蜘蛛侠3》等少数几部，价格为175元，惟一惊喜的是所有碟片都是全区格式，可以在任何区码的蓝光播放器以及PS3上播放。CCTV的奥运赛事也以高清信号直播，看来高清离咱老百姓也越来越近了。最后祝北京2008奥运会圆满成功，中国运动员多拿金牌！



半砖修复轻松解决 升级降级更加方便

——Recovery Flasher使用指南

文 寰仔
编 米格

你是否因为一不小心的误操作导致小P变成过砖头？又是否为此彻夜研究过功能复杂的神奇电池进行修复？最后是否又因为借不到机器制作神电还是被JS宰掉50元来修复这个小小的错误？其实玩PSP谁都难免会遇到一些问题导致PSP变砖，但不是所有问题都需要用到功能强大、使用复杂的神奇电池工具来解决的。下面为大家介绍的Recovery Flasher就能方便地为你解决半砖问题。

介绍篇

在介绍这款软件的使用前，我们还是先来解释一下这款软件的使用范畴和应用原理吧。首先大家必须要明白，并不是所有开机黑屏的症状都说明你的PSP已经完全变砖，因为PSP也有全砖和半砖的区别。如果你的小P是因为进行了错误的设置导致无法开机，比如早期自制固件版本缺少系统中文菜单而玩家却将系统语言设置为中文，这样的问题往往只需要进入修复菜单格式化Flash1区域就能轻松解决，是最简单的半砖问题。而如果你的小P只是因为刷写主题修改了固件存储芯片中的一些内容导致PSP无法正常开机，但自制固件的核心内容以及各设备密钥（即Key序列）并无丢失，依旧能够在开机按下R键进入修复菜单，这就属于更高一级半砖的范畴，这种情况在不使用修复软件的基础上是无法解决的。你可以选择神电工具，当然这需要你拥有一定的软件使用技巧、制作神奇电池所需的硬件需求，且你的机器不是倒霉的TA-088 V3主板。如果你不具备以上条件，那Recovery Flasher就将成为你的一个不错的选择，它能够为你的小P重新刷写3.71 M33，从而修复固件文件存在的问题。

M33 Recovery Menu
Main menu

Toggle USB
Configuration ->
Run program at /PSP/GAME/RECOVERY/EBOOT.PBP
Advanced ->
CPU Speed ->
Plugins ->
Registry hacks ->
Exit

众所周知，在自制固件诞生之初，Dark_Alex考虑到它的修复问题，就在修复菜单中加入了“Run program at /PSP/GAME/RECOVERY/EBOOT.PBP”一项。在3.52 M33诞生前，也就是旧版PSP独统天下的时期，小P的固件一旦出现了问题，我们往往就需要进入修复菜单，动用这项功能来启动Dark_Alex的修复程序（其实就是当年的降级程序）来重新刷写自制固件。到了3.52 M33之后，由于自制固件内核的改变以及新版PSP的诞生，原先采用1.50内核编写的修复程序也就无法使用，而Dark_Alex一心沉醉于神电工具的研发，并没有时间顾及通过自制固件修复菜单启动的修复软件，也就导致这项功能长久以来形同虚设。而开发过神奇电池增强菜单的Hellcat最近推出的Recovery Flasher正是针对这项功能开发的修复工具，甚至也可以当作降级3.71 M33的高版本降级工具来使用，另外这款软件同样能在XMB下运行，也可以作为备份固件、恢复设置的工具来使用。

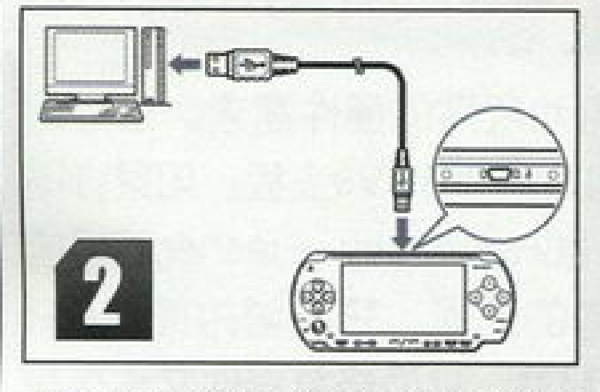
使用篇

软件名称：Recovery Flasher

最新版本：v1.0
软件类型：可执行程序（即包含EBOOT.PBP文件）
适用主机：PSP-1000/PSP-2000
适用系统：3.02 OE以上版本自制固件（经实际测试）

上网下载Recovery Flasher以及3.71官方固件升级包，并进行解压缩。下载地址为：http://www.tg777.com/download/6561.html。





将PSP通过USB连线与电脑相连，打开PSP主机，选择“设定”→“USB连接”，主机中的记忆棒就会以“可移动磁盘”的形式被电脑识别。如果你的机器是半砖机，那么可以按R键开机进入修复菜单，选择第一项“Toggle USB”按×键，功能同上。

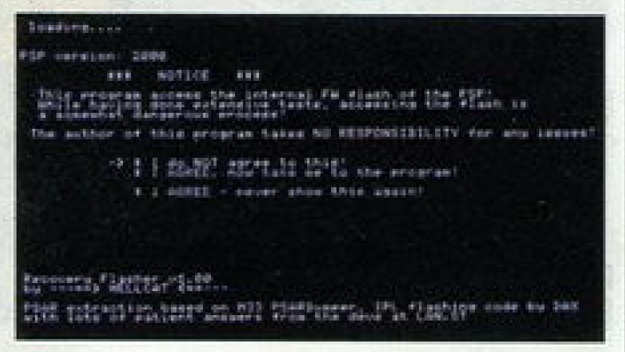
将刚刚解压获得的Recovery文件夹复制到记忆棒PSP\GAME目录下，并将3.71官方固件升级包解压获得的EBOOT.PBP文件更名为371.PBP，复制到记忆棒PSP\GAME\Recovery目录中。



4 如果你想要备份固件，那么在PSP系统下打开PSP“游戏”→“Memory Stick”一项，找到“HELLCART's Recovery Flasher”并启动。如果你是半砖机，那么按住R键打开PSP后，选择第三项“Run program at /PSP/GAME/RECOVERY/EBOOT.PBP”按×键即可启动。



5 首次启动该软件，会出现免责声明界面，选择最后一项“I AGREE - never show this again!”即可进入软件主菜单并关闭下次使用时的免责提醒。



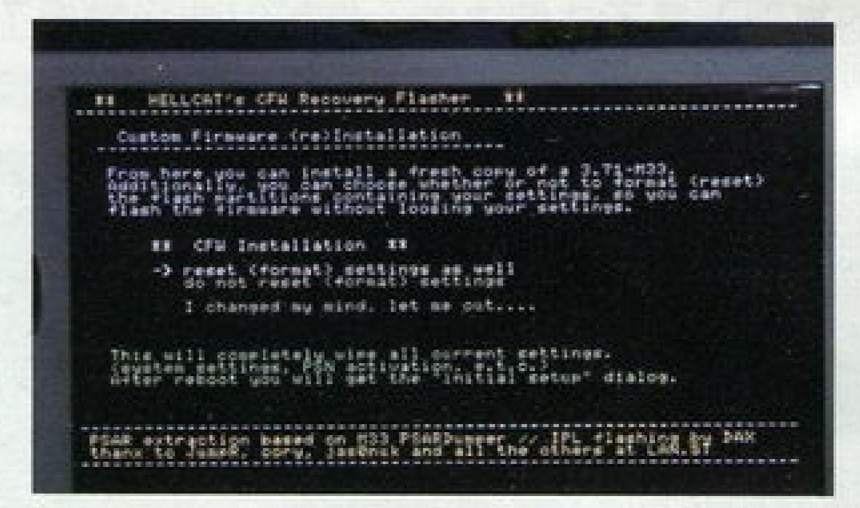
6 软件主菜单共有六个选项，选中一项后按×键即可执行该项目，各项目功能如下：

英文	功能
Flash new 3.71-M33	刷写3.71M33自制系统
Backup Flash content	备份全部Flash区域的内容
Restore: XMB theme related files	从备份文件中恢复最后一次使用的PSP主题文件到Flash0区域
Restore: Settings	从备份文件中恢复所有Flash1区域设置
Restore: PSN Store activation	从备份文件中恢复PSN下载游戏的激活数据
EXIT	退出软件



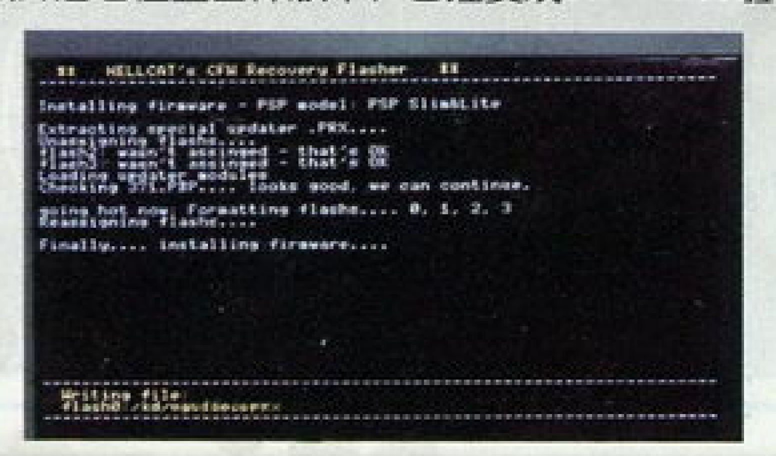
7 选择第一项就可以开始刷写全新的3.71 M33自制固件。按×键确定后首先会出现设置提示，其中三个选项的功能如下：

英文	功能
reset (format) settings as well	刷机时重置Flash1设定为出厂状态
do not reset (format) settings	刷机时不重置Flash1设定区域
I changed my mind, let me out	我不想继续刷机，让我退出



为防止刷3.71 M33后无法与之前固件配置兼容，我们一般选择第一项进行刷机。如果你不想丢失诸如主机名称、网络连接之类的设置，并且之前也用的是3.71 M33，可以选择第二项。完成选择后就会进入刷机过程。

8 进入刷机过程后，程序会自动开始解密官方3.71固件升级包并开始刷机。等待片刻后刷机过程完成，系统出现“Press any button to shutdown....”提示后按下任意键关闭PSP，再次开启后检查固件版本，已经变成3.71 M33啦！



9 如果你只是想备份当前系统，那么在软件主菜单选择“Backup Flash content”即可将固件中所有数据备份到记忆棒flash_backup目录下。完成备份后，我们就可以使用下面三个“Restore”功能来进行特定恢复功能了，不过这款软件并未提供完全恢复功能，也就是说我们无法通过它将所有备份的系统数据刷回到固件中。



总结篇

Recovery Flasher能够轻松修复半砖问题，将系统恢复到对新旧版PSP兼容性最好的3.71 M33自制固件，不过并未提供恢复玩家备份固件功能实在有些遗憾，玩家们在恢复系统后还需要自己进行固件升级等一系列操作才能将小P恢复到半砖前的使用状态，不过配合神电工具，我们还是可以将备份的固件全部刷回PSP的。

TA-088主板破解最新情况



文章的最后，我们再来看看有关TA-088主板破解的最新情况。前些日子，Sony再次对PSP主板进行了改良，新生产的PSP-2000都采用了编号TA-088的主板，并通过几次改良彻底实现了对神奇电池工具（即潘多拉工具）的彻底屏蔽。经黑客研究发现，目前TA-088主板共分为三个版本，各版本表现如下：

版本	状况
TA-088 v1	不能制作神奇电池，但是可以正常用神奇电池刷写自制固件。
TA-088 v2	不能制作神奇电池，使用DC5（神电工具v5，即TA-088主板诞生前神电工具的最新版本）的时候可以显示出来菜单，但刷写过程无法进行。
TA-088 v3	不能制作神奇电池，使用DC5无反应，神电工具彻底屏蔽。

而产生这种状况的原因，黑客也作出了如下解释：

版本	原因
TA-088 v1	在Sony发布3.71官方固件时同期出厂了第一批TA-088主机，与TA-085 v2很相似，都禁止了对电池EEPROM的写入从而无法制作神奇电池。但由于缺少硬件上的改进，与TA-085 v2一样，虽然不能制作，但可以正常使用其他主板制作的神奇电池刷写自制固件。
TA-088 v2	在Sony发布3.90官方固件时同期出厂的新一批TA-088主机，在TACHYON IC（CPU芯片）上有一些微小硬件改动。起初发现DC5不能运行，大家都推断是神电运行依靠的漏洞被堵死。而随着深入研究发现并不是漏洞堵死的问题，而是硬件的改动和DC5核心不兼容。修改过的IPL仍然能正常工作确保自制固件的运行，但是却不能用DC5安装自制系统。而之后Dark_Alex推出的DC6已经解决了这个问题。
TA-088 v3	这是最新一批TA-088主机，而且是完全屏蔽神奇电池的主机。TA-088 v3使用新的TACHYON IC，号码为CXD2988GG，版权年份为2008（之前的TA-088 v2号码为CXD2975GG，版权年份2007）。这批最新主板的PSP对神电运行所依赖的Pre-IPL漏洞进行了修补，导致神奇电池完全失效。

TA-088 v3主板的出现确实让Dark_Alex等黑客们很头大，最新发布的DC6，也只能解决TA-088 v2之前主板破解的问题，能够将除TA-088 v3以外的PSP直接刷写到4.01 M33-2自制固件，而对于彻底屏蔽漏洞的TA-088 v3束手无策，Dark_Alex也表示，找到TA-088 v3破解方法之日，也就是迎来DC7神电工具之时，各位购机的玩家也要多多小心啦。



文 小超 编 米格

NDS软件学院

VOL.33

国人企盼百年的奥运终于来了，在自己的地盘上看自家运动员比拼，感觉就是不一样。希望健将们多拿金牌，保三争一，家乡的父老乡亲会为你们鼓劲加油的。下面看看近期的NDS软件新闻吧。

软件新闻

VNDS新版公开

用VNDS阅读小说，能获得图、文、声并茂的效果，十分不错。遗憾的是，VNDS为舶来品，小说更是英文版，让很多用户头疼。最近，国内Key Fans Club小组终于向这款软件出手，对其进行全面汉化，并提供了两部全中文化的小说《水仙》和《120日元之夏》。《水仙》的最新版是7月28日推出的V0.9.6，字库更换为微软雅黑，修复了大部分的延迟效果，但阅读过程中出现错误的概率比较大。《120日元之夏》最新版也于7月28日推出，版本为V0.9.2，加入了图标和缩略图。中文软件外加中文电子书，相信大家使用起来一定会更顺手。使用时，按Y键可以快进，同时按R、Y键则可以跳到下一段落。



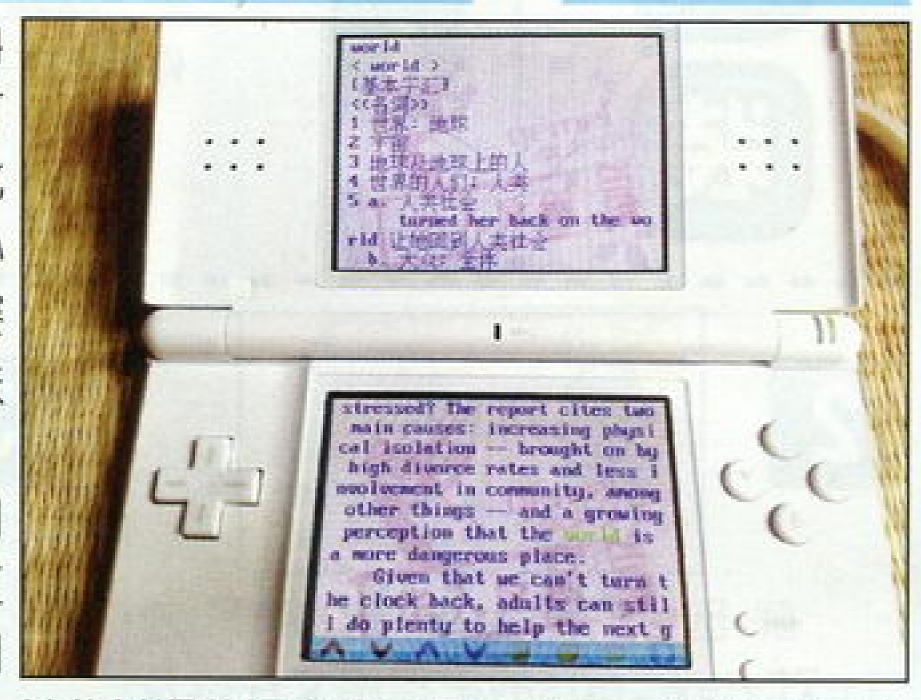
Reno Studio新版公开

本来，WillReno暑假期间打算暂停Reno Studio的开发。但一个小麻烦却改变了原本的计划。部分用户运行Reno Studio V1.3版时出现了死机现象。经过检测，WillReno发现是其中的Wi-Fi功能作祟，但具体原因不明。为此，WillReno于8月8日奥运会开幕这天发布了V1.29版，功能上与V1.3版一致，但去掉了Wi-Fi功能。注意，V1.29版本号在V1.3之前哦，所以作者之前的V1.3和V1.4版之间没有过渡版本的承诺依然有效。不死机的朋友，等待V1.4版发布吧。



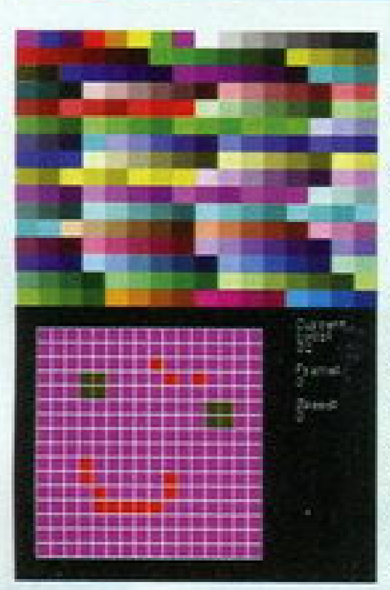


Will英语阅读小助手DS新版公开



歌美杯华人原创大赛开幕了。如此大展身手的好机会，WillReno自然不愿错过。虽然打工比较忙，但还是抽出时间赶制作品参加比赛。WillReno于7月31日推出了Will英语阅读小助手DS的V1.3版，作为参赛作品。新版为大赛设计了专门的开机画面和壁纸，并加入了换肤功能，可以直接使用Reno Studio的皮肤文件。另外，V1.2版中取消的按键操作又回来了，用户可以使用NDS的十字键、L/R键对文章和词汇释义翻页，也能点击触摸屏上的按钮。有些朋友觉得Will英语阅读小助手DS的词汇量不够大，某些单词的词义查不到。其实，软件是支持词库扩展的哦，可以直接将支持StatDicts的词库拿来使用。歌美杯华人原创大赛包括原创文学、图片等多个类别，截稿前，参加自制软件类别比赛的只有三款软件，希望WillReno能取得好成绩。

PixelMan新版公开



NDS专用的绘图软件PixelMan于7月29日、8月5日分别推出V0.91版、V0.92两个新版。V0.91版版修改了调色板的颜色，会出现是否保存调色盘、选择文件名的提示，载入时能够显示更多文件。V0.92版则加入了存储和读取二进制文件的功能，添加软件重启选项。PixelMan是一款专门用来绘制像素图的软件，使用时按L键调出调色板，按Y键清空画布，按START键调出系统菜单。

NDS用钢琴软件出炉

NDS上也能弹钢琴啦，只要你装上MyVirtualPiano，你的NDS马上就变为一台迷你钢琴。MyVirtualPiano是一款NDS专用虚拟钢琴软件，最新版是8月5日发布的V0.1beta。运行后，NDS下屏会显示两排琴键，点击琴键就能发出类似钢琴的美妙声音了。只是琴键间的间隔实在太小，想弹出一首完整的乐曲得好好适应适应才行。



软件学院

充分利用双屏　电子书软件TextView 使用教程

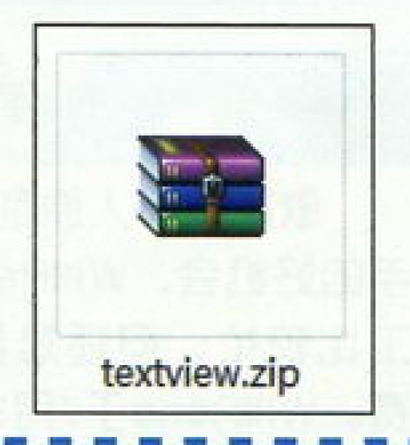
软件名称：TextView
软件作者：JongHyuk Park
汉化作者：任地狱
最新版本：V1.2b1
相关网站：http://bliss.hanirc.org

NDS的双屏为电子书阅读创造了得天独厚的条件。但不少电子书软件并没有充分利用双屏的便利。本次我们介绍的TextView则是一款与众不同的电子书软件。TextView操作简单，却有着独特的功能，用户能够选择让双屏同时显示文字，也可以让文字竖向旋转，让NDS像真正的书本一样。TextView原本是韩国玩友JongHyuk Park为AceKard R.P.G.开发的自制内核中的一个模块。后来，JongHyuk Park将其拿出来，推出了独立运行版本。国内玩家任地狱则将其汉化，并加入了软复位插件。TextView虽然由韩国人开发，却能很好地支持中文文字显示，下面就讲讲软件的具体使用方法。





从网上下载TextView文件包并在电脑端解压缩。



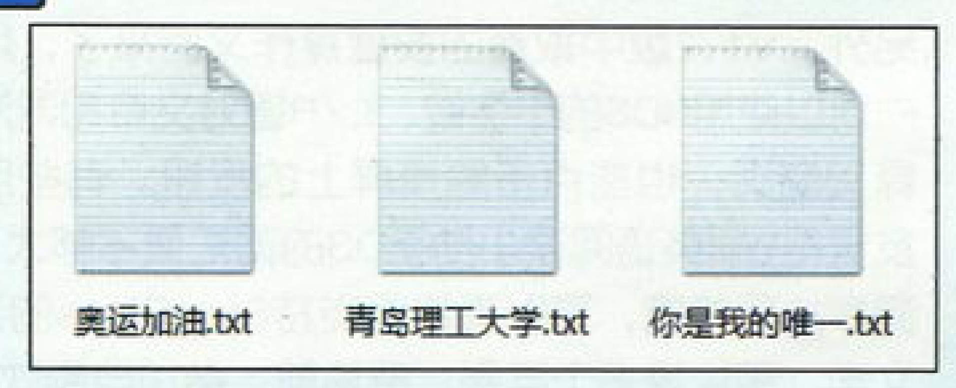




解压缩后会得到的名为Textview.nds的主程序文件以及__textview的文件夹，将两者拷贝到烧录卡闪存或存储卡的根目录中。



将存有文字内容的TXT格式文本拷贝到烧录卡闪存或存储卡的任意目录内。

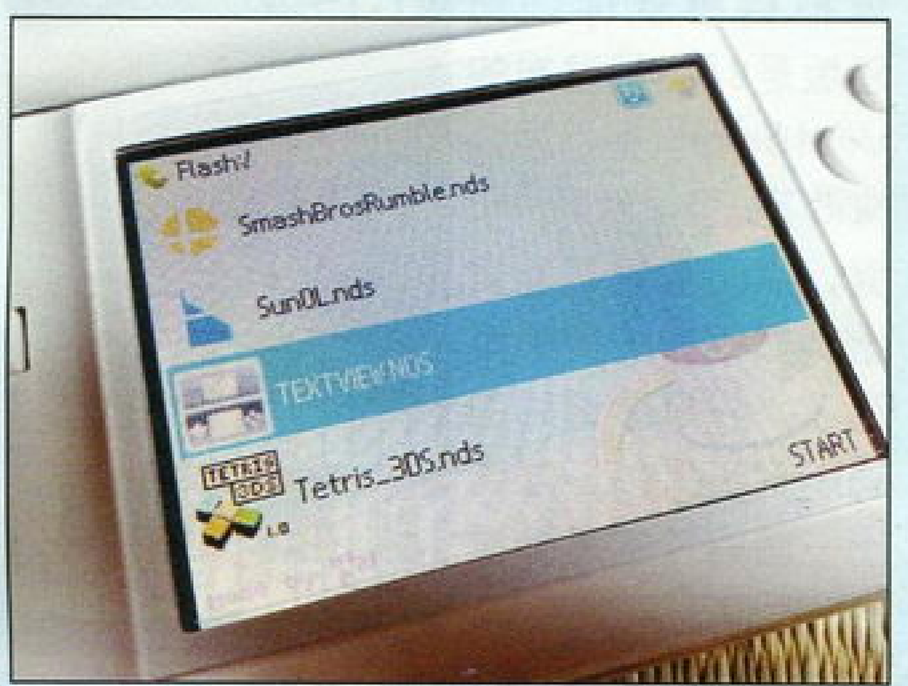




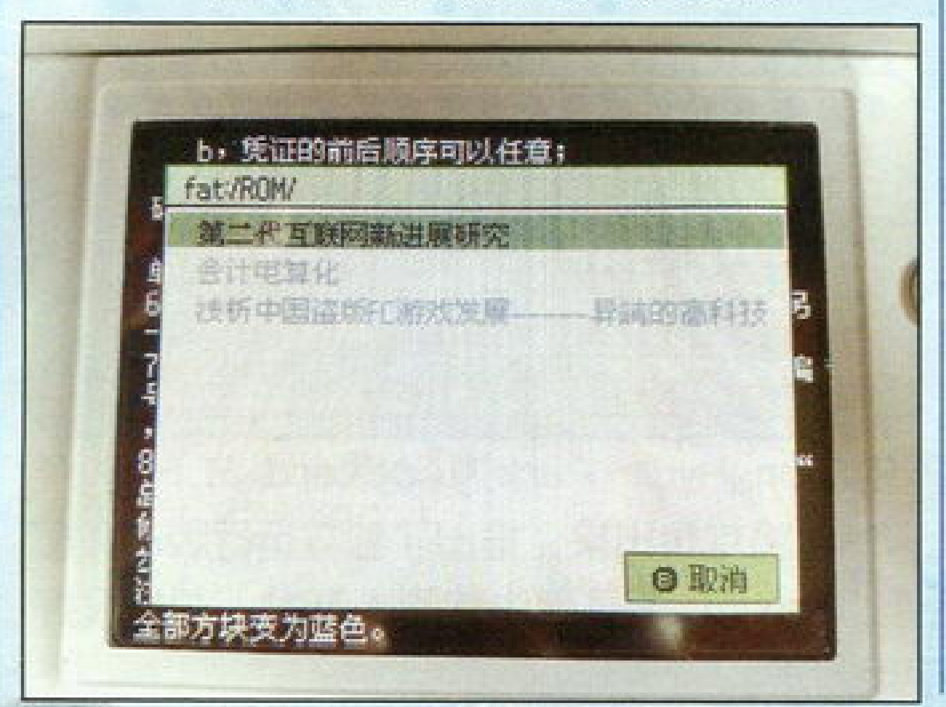





1 打开NDS，找到名为Textview.nds的程序并运行。



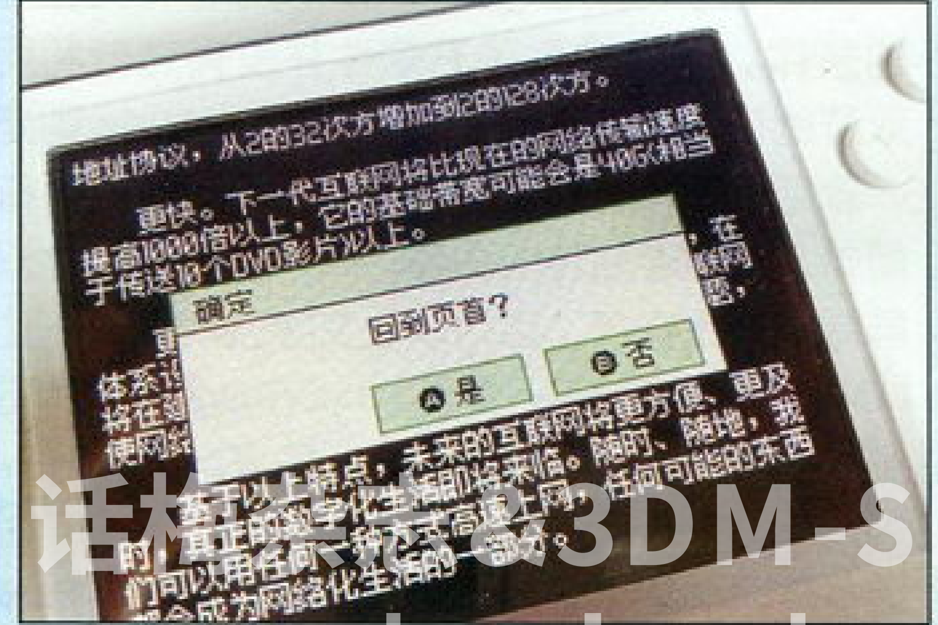
2 首先出现软件介绍，按SELECT键调出文件浏览器，按A键进入下级目录，按X键返回上级目录。



3 找到TXT文本后，按A键确认开始阅读。按十字键的上、下可以上翻一页或下翻一页。

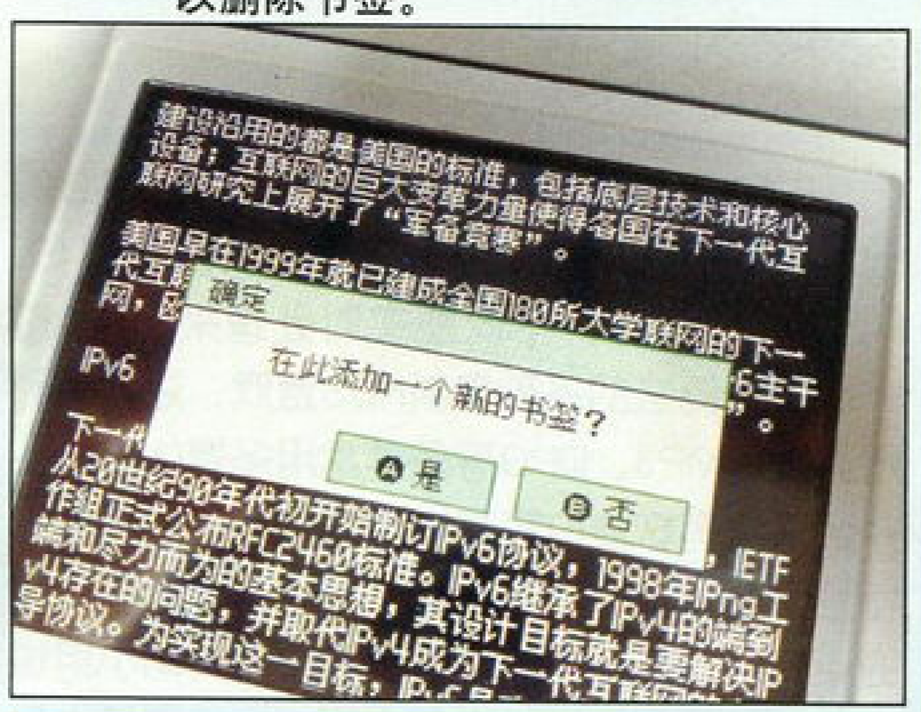


4 按十字键的右会弹出提示“回到页首？”，按A键确定可以回到文章的开头部分，按B键取消继续阅读。



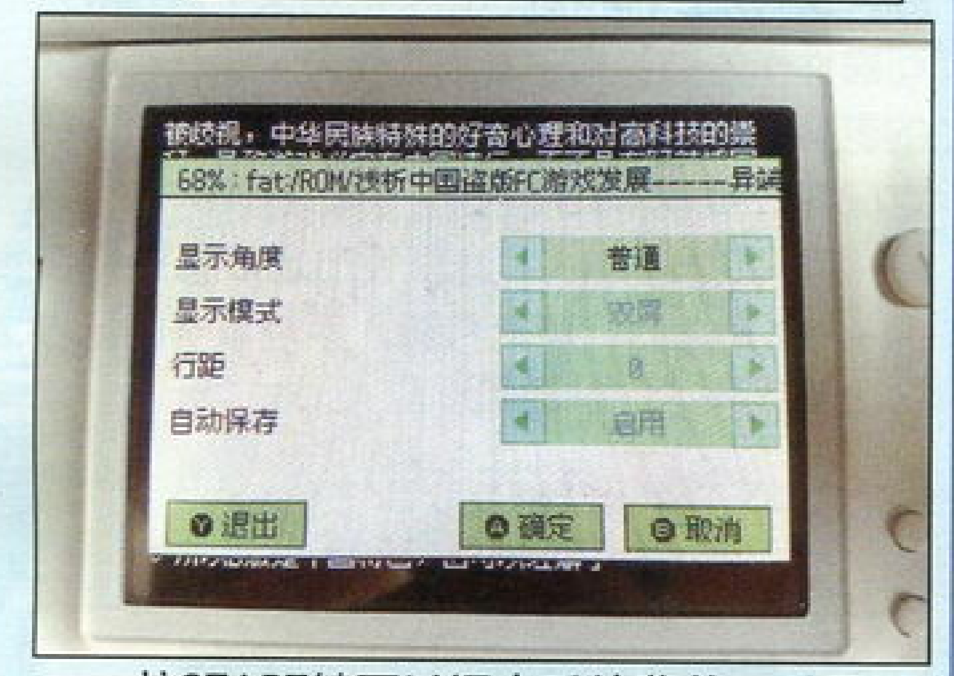


5 TextView支持书签。按十字键的左会弹出提示“在此添加一个新的书签”，按A键确定后书签添加成功。添加好书签后，如果想回到书签所标注的位置，则仍需要按十字键的左，弹出提示后，按B键，则会回到书签记录的位置。在书签位置按Y键则可以删除书签。



6

选项	说明
显示角度	文本横向显示或竖向显示
显示模式	双屏显示或单屏显示
行距	文字行与行之间的间距
自动保存	自动记录本次阅读的位置

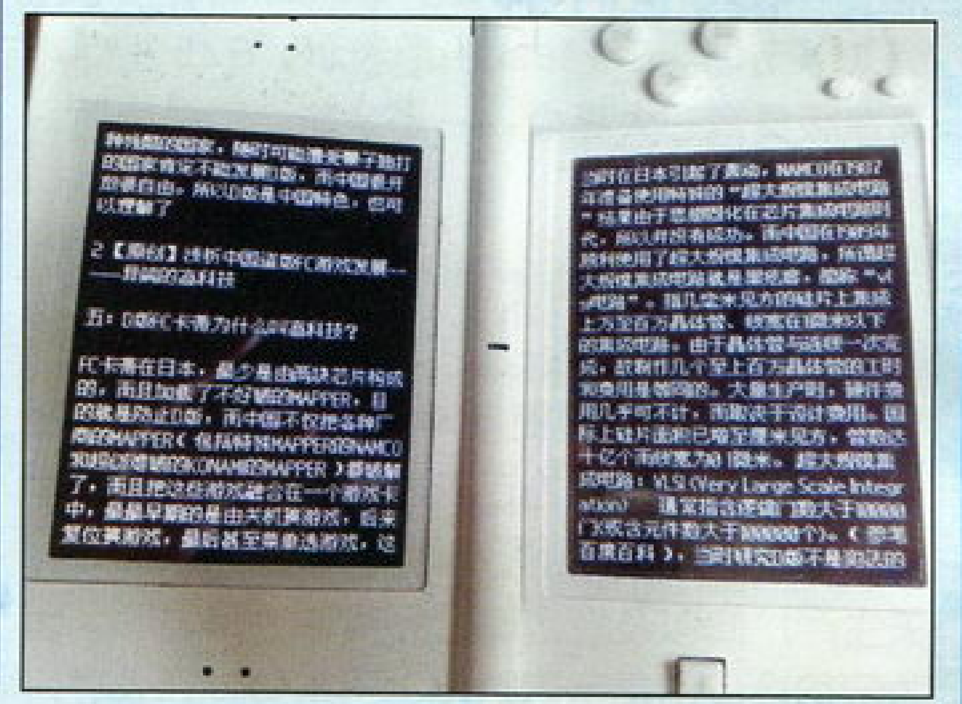


按START键可以调出系统菜单，对显示角度、显示模式等进行调整。用十字键的上、下移动光标，十字键的左、右改变选项，按A键确认。

7 TextView支持四种显示模式，“双屏”显示可以在上、下两个屏幕显示不同的文字，“双屏克隆”显示则可以在两个屏幕中显示同样的文字，而“只在下屏”或“只在上屏”显示则只在一个屏幕中显示文字。



8 TextView支持三种显示角度。其中“普通角度”是正常的横向显示，“90度”和“270度”则为竖向显示。如果将显示角度调节为“90度”或“270度”，再在显示模式中选择“双屏显示”，那就会获得类似书本的阅读效果了。



TextView非常容易上手，对显示模式和角度的调节也很人性化。可能你觉得TextView的界面有点简陋，其实软件也支持皮肤更换。给NDS装一个TextView，你肯定会逐渐喜欢上它。

熬到暑假，本计划好好休息几天，没想到攒了半年的疲劳一下全迸发出来，大病一场，打了N天的吊瓶，估计是闲下来后生物钟调节不当所致。以后还是得注意劳逸结合，当然，好好锻炼身体才是最重要的。

烧录卡新闻站

VOL.39

文 Raeca 编 米格

EZ5 PLUS清凉版低价上市



▲绿盒装的EZ5PLUS烧录卡无疑是夏日里的一大亮点。

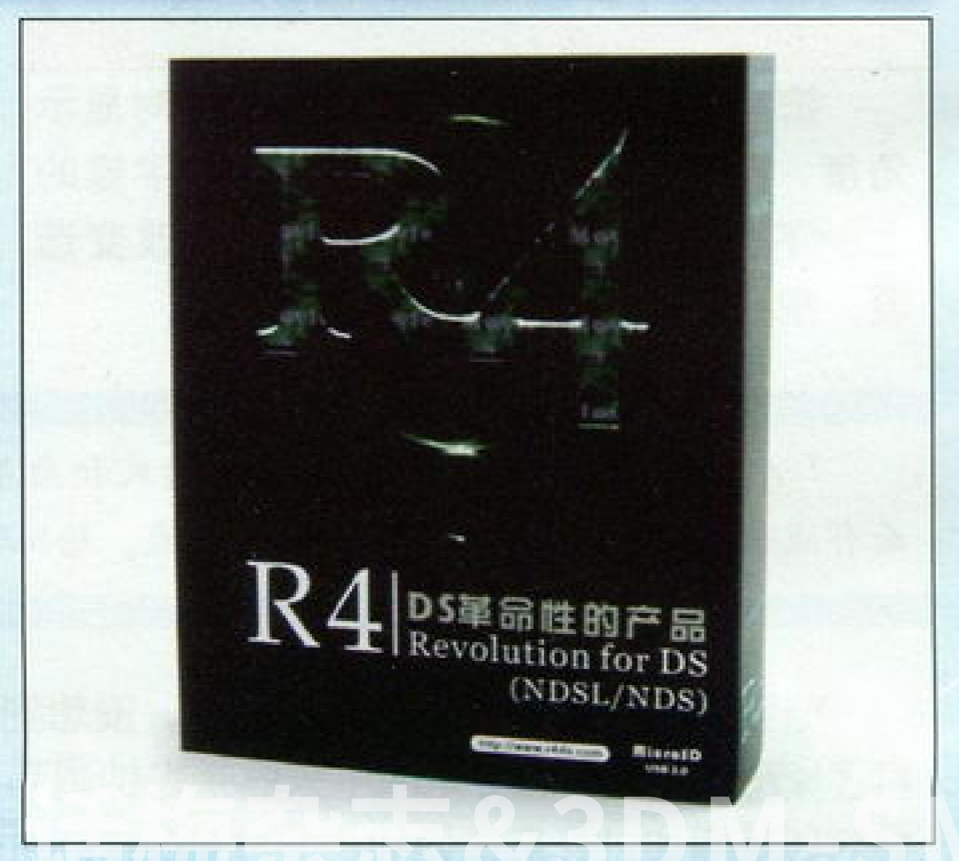
在行货主机日占上风的今天，NDSL的市场价格已经得到稳固，玩家们无论何时购机都不用担心市场价格有多大变动。而作为NDSL最为重要的配件——烧录卡一直都是玩家们关注的重点，挑选一款性价比优秀的烧录卡也成为购机过程最为重要的环节之一。8月初，老牌烧录卡小组EZFlash发布了绿盒包装的EZ5 PLUS系列的最新版本——EZ5 PLUS清凉版，以低廉的价格杀入烧录卡市场。EZFlash小组表示，EZ5 PLUS清凉版具有三大亮点：一是全能，二是售后，最后才是低价。

EZ5 PLUS清凉版支持最大32GB的microSDHC卡，拥有和标准版一样ACTEL P250处理芯片，不仅能实时处理采用128位RSA加密算法的各种最新NDS游戏，还能实时解码播放MP3、DPG等各种常用多媒体文件。并且在拥有软复位等基本游戏功能的基础上，特别增加了对于AR以及CHT金手指双指令集的支持，功能相当优秀。不过EZFlash小组也表示，就目前的技术发展来说，NDS烧录卡已经进入成熟期，相信其他厂商制造出赶超EZ5 PLUS清凉版的产品并非难事，而EZ5 PLUS清凉版的另一大优势就是它的售后保障体系。相信许多R4、DSTT用户在经历了厂商中途出局、抛弃用户的作法后，都把烧录卡售后服务可靠性作为购买第一准则。作为一个八年之久的老牌厂商，EZFlash小组在这方面自然有一定保障。

目前EZ5 PLUS清凉版市场零售价格在90～100元之间，最近打算入手烧录卡的玩家可以关注一下。

R4遭任天堂封杀，厂商全面“撤离”

就在软件停止更新半年之后，R4系列烧录卡现已经彻底成为过去时。由于遭到任天堂及50家日本其他游戏公司的集体诉讼，R4相关生产厂商以及经销商已经集体“蒸发”。因为目前还仅仅是起诉阶段，日本法院还未进行最后裁决，所以相关人士大部分实际上是“藏匿”起来了，仅有部分在日本的贸易商遭到逮捕。不仅官网“http://www.r4ds.com”已经无法访问，国内上级批发商也已经全面停止对R4系列产品的保修。现在市面上所流通的各种名为“R4”的烧录卡均为仿冒品，购买这些产品不仅无法运行最新游戏，更无法得到正常的软件升级以及售后保修服务，这里提醒玩家们切勿继续购买此类产品。



▲无论是多么具有“革命性”的产品，R4都已经成为过去。



厂商：AceKard

厂商网址：www.acekard.com

AK2新版内核发布

类型：NDS（SLOT-1） 存储：microSD卡（SDHC） 新内核版本：4.08bt4

本次所发布的AK2最新版内核4.08bt4，采用了全新的存档和读取引擎，令游戏过程中的读取速度更高，部分低速TF卡在运行《恶魔城 苍月的十字架》的时候将不再有拖慢现象。该版本为测试版本，运行游戏时长按“A”键将使用原先老版本引擎运行游戏（“Loading”字样为蓝色），而直接进入则为新引擎（“Loading”字样为粉红）。



EZFlash

厂商：EZFlash

厂商网址：www.ezflash.cn



EZFlash V/EZFlash V PLUS 新版内核发布

类型：NDS（SLOT-1）存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：1.86

EZFlash小组于8月5日针对EZ5以及EZ5 PLUS进行了内核升级，最新版本为1.86，主要是修正了《火焰之纹章新·暗黑龙与光之剑》（编号2541）游戏运行中战斗动画出现的BUG。

Supercard

厂商：Supercard

厂商网址：chn.supercard.cn

Supercard SLOT-2 软件补丁库更新

类型：NDS（SLOT-2） 存储：SD卡、miniSD卡、microSD卡 最新转换软件：2.68(0806 Build)

本次更新是针对SC SLOT-2五大系列：Supercard振动版、Supercard-Lite、Supercard-miniSD、Supercard-SD、Supercard CF，烧录卡的转换软件（补丁库文件）升级，主要也是解决了《火焰之纹章新·暗黑龙与光之剑》游戏运行中战斗动画出现的BUG，并且解决了DMA部分读写错误问题。



硬件短消息

栏目主持 米格

用Xbox360游戏中突然遭遇断电，再次开机竟然碰到了传说中的三红。看着那闪烁的红光，当时的心情真是无法形容。还好关机休息片刻后又恢复正常，可是给笔者吓坏了。如同Windows经常蓝屏一样，微软总是喜欢考验用户的心脏健康程度，真应该学下老任和老索，看人家产品的稳定性。下面言归正传，还是看看奥运期间有什么有趣的周边吧。

便携式握把

文 就爱360

品名：グリップアタッチメント ポータブル
种类：握把
出品：HORI
对应机种：PSP-2000
官方价格：1449日元

游戏时想要获得良好的手感，为PSP-2000加装一个握把是必不可少的。但以往的产品是将小P后部严严实实地包裹起来，不仅不利于夏日散热，重量也为双手造成不小的负担。由HORI设计的这款便携式握把采用了镂空式设计，将UMD光驱盖部分以及手托上部的塑料去掉，整个产品看起来更像骨架，让小P也凉快不少。便携式握把材质为ABS塑料，重量仅83克，下方握把处仿照Dual Shock手柄形状。为防止PSP-2000脱落，产品在多个部位加入了卡扣，将锁止按钮掰向Lock一方，小P就牢牢固定在上面了。还有些朋友对产品上方长长的横栏设计不解，其实这是产品的另一个亮点。将握把放在桌面上，PSP放到横栏上，正好充当了底座的用途。





记忆棒收纳盒

品名：カードホルダー
种类：收纳盒
出品：CYBER
对应机种：PSP-1000/PSP-2000
官方价格：630日元





较早买PSP的玩家，手中肯定不止一根记忆棒，甚至三根、四根也不在话下。记忆棒多了怎么收？还是将它们放到记忆棒收纳盒中吧。CYBER推出的这款产品采用了紧凑型设计，打开后可以看到内部有四个暗格，能放入四根记忆棒。暗格的形状与记忆棒相吻合，紧紧卡住记忆棒。将记忆棒放入，再合上盖子，记忆棒收纳盒就变成了一个钥匙扣，别在腰上、挂在包上都没问题。产品目前有灰色、绿色、红色三种颜色供选，630日元的价格也算物美价廉哦。

《梦幻之星》粉丝专属配件

品名：ファンタシースターポータブル
种类：配件
出品：HORI
对应机种：PSP-2000
官方价格：2680日元

PSP大作《梦幻之星 携带版》已于7月底发售，HORI岂能放弃这发财的良机？于是特别推出了这款粉丝专属配件。配件以礼包的形式推出，包括保护壳一副、耳挂两幅以及UMD收纳盒两只，上面印有游戏相关的人物头像和LOGO。《梦幻之星》粉丝们买一张正版UMD再来套专属配件收藏可谓圆满了。



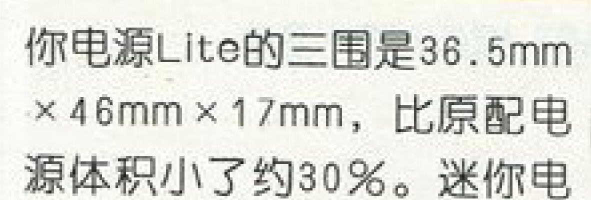


NDSL用迷你电源

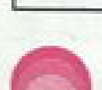
品名：ミニACアダプタLite
种类：电源
出品：リンクスプロダクツ
对应机种：NDSL
官方价格：1380日元

比起PSP电源，NDSL电源的体积已经够小了，但还有玩家不满意。这款名为迷你电源Lite的产品正是为将电源随身携带的朋友准备的。迷





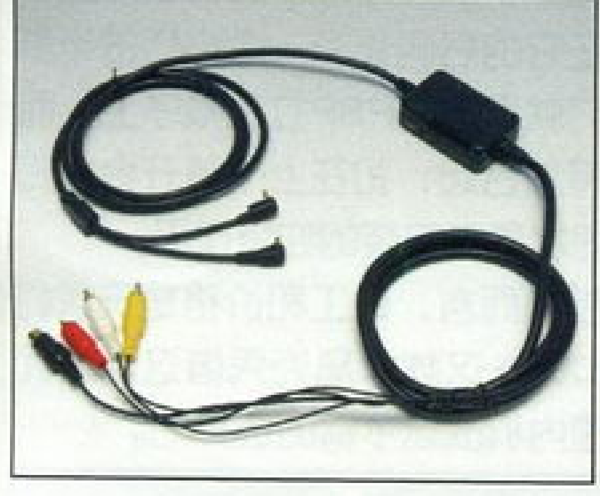
你电源Lite的三围是36.5mm×46mm×17mm，比原配电源体积小了约30%。迷你电源Lite的插头也是收纳式的，不用时可以收回到侧面。另外，产品外壳是乳白色，比起灰色的原配电源似乎更适合NDSL呢。



视频输出升级

品名：TVdeポータブルP2
种类：视频连接线
出品：ゲームテック
对应机种：PSP-2000
官方价格：8190日元

PSP-2000加入了视频输出功能，让玩家能在电视屏幕上享受掌机游戏的乐趣。但放在大屏幕上那用黑边填充的480×272像素的画面实在有些不尽如人意。如果你有着更高的要求，那赶快扔掉索尼官方的视频连接线，换用“TV连接线P2”吧。“TV连接线P2”比普通的连接线多出一个小方盒子，恰恰是秘密所在。盒子中内置了专业视频处理芯片，可以对画面倍放优化。当然，这本来是需要电力供应的，但厂商巧妙地利用了PSP电池作为电源，摆脱了外接变压器的麻烦。使用TV连接线P2后，你会发现电视中显示的PSP游戏画面有了质的飞跃，首先游戏画面终于也能填充整个高清电视了，其次画面层次感更强，画质更加细腻，连字体边缘都变得清晰了。效果是有提升，但高达8190日元的售价相信会让不少玩家望而却步吧。

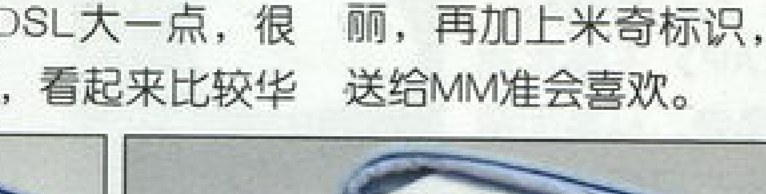






双层收纳包

品名：マルチデジタルポーチ
种类：收纳包
出品：ビーエスエス
对应机种：NDSL
官方价格：1790日元



出去旅行，要将NDSL和喜爱的游戏全部带上，没有适合的包包可不成。这款双层收纳包采用了隔断式设计，分为上下两层，下层可以放入NDSL，上层则可以放入最多6张NDS游戏卡以及一支触控笔。包包的体积只比NDSL大一点，很容易随身携带，采用了缎面材质，看起来比较华丽，再加上米奇标识，送给MM准会喜欢。





几个月来PSP大作的不断降临，也令PSP周边市场被迎合这些大作而推出的主题周边产品所占领，不仅国外HORI等大厂忙着推出各种相关产品，国内周边厂商也忙得不可开交，想要分得一杯羹。而接下来我们为大家介绍的两款产品就是由国内周边厂商CUBE推出的主题性周边产品，细致的做工和低廉的价格不知是否能让你满意。

文 寰仔

品名：《机战AP》精品PSP水晶壳
种类：保护壳
出品：CUBE
对应机种：PSP-2000
建议零售价：50元
推荐度：★★★★☆





▲产品所仿照的原装产品图。

在PSP《机战AP》发售之时，日本周边厂商HORI就发售了官方授权的主题周边，这款产品包括便携包和水晶壳两部分，售价为2580日元，约合人民币160元，而在国内的售价大概是200～250元，如此昂贵的价格对于部分囊中羞涩的机战Fans而言显然并不划算，而且水晶壳与便携包重复保护的功用对于大部分玩家并没有太大的实用价值。国内周边厂商CUBE正是考虑到这一点，将这款套装中的主题水晶壳单独拿出来，推出一款仿制的主题产品，命名为《机战AP》精品PSP水晶壳，以低廉的价格登陆国内周边市场。

这款产品的包装采用原产品相似的外形、色彩设计，正面除了大大的《机战AP》LOGO外，还有产品名称与效果图。背部则直接使用了原版日文说明，只有侧面的版权说明文字采用中文印刷，让人看出这款产品是由国人所造。打开包装后，你就能看到与原版《机战AP》主题水晶壳几乎一模一样的仿制水晶壳，从背面图案到各镂空位置也都与原版产品相仿，当然同样也只能用在新版PSP-2000上。这款产品的做工也很不错，材料弹性、韧性很好，不会因为受到外力作用就轻易碎裂，另外产品的边缘细致光滑，镂空位置准确，下面还是让我们来看看它的具体使用方法吧。

这款水晶壳采用上下开合式设计，通过底边的两个卡扣进行固定，轻轻挤压下壳后我们就能将水晶壳打开，把PSP主机安放在内，接着直接将上壳扣下即可完成安装过程，安装后我们同样可以对PSP进行各种按键操作，甚至连开关机、充电、更换记忆棒、连接USB线、插入线控耳机也不在话下。另外，产品背部还设计有专门的UMD仓盖，也解决了传统水晶壳无法更换UMD光盘的问题。产品在屏幕部分设计了专门的可开合保护盖，可以在携带中有效防止刮伤屏幕，而且它的高透光性让你不掀开保护盖也能正常进行游戏。这款产品还有一个独特的地方就在它的上下盖开合卡扣上，在它的后侧还有一个小巧的电影支架，打开后我们就可以将PSP立在桌子上，而平时不用时可以将其合起，扣在上下盖开合卡扣上，还能起到加固水晶壳安装的独特作用。

对于一款仿制品而言，做工和价格是玩家们考量的重头，而CUBE这款水晶壳凭借这两点优势，应该会成为国内机战迷不错的选择吧。



品名：《怪物猎人P2G》PSP便携包
种类：保护包
出品：CUBE
对应机种：PSP-1000、PSP-2000
建议零售价：50元
推荐度：★★★★☆





▲产品所仿照的原装产品图。



为纪念《怪物猎人 携带版 2nd G》的发售，Capcom曾与Porter以及PS Pictogram三方合作推出过一款以《怪物猎人P2G》世界观为主题的PSP专用便携包，而其11800日元（约人民币750元）高昂的价格恐怕让各位猎人玩友们都望而却步。为此，CUBE推出的这款仿制主题便携包就成为玩家不错的选择。

这款产品的模仿度相当高，除了包体正面缝制的LOGO与原装产品不同外（但也充分模仿了原装产品LOGO的设计），其他部分均完全相同。产品的包装简单，采用无外壳的纸板固定包装，通过包体后面的皮带扣固定在底壳板上。纸板背面印刷着产品的中英文说明，揭开背面的固定粘胶，我们就能把包体取下了。这款包通体黑色，材料采用了与原装品相同的类皮革聚氨酯涂层平纹棉布制作，外层皮革质感看上去光亮细致，内层棉布层则能起到保护、清洁主机的作用。另外，产品外层顶盖上还有压制塑型的《怪物猎人》纹章装饰图案。将顶盖打开后，里面放着一个登山扣，配合包体后面的挂扣就可以轻松将这款便携包带在身上。当然，你也可以通过包体后面的皮带扣方便地进行携带。产品内部空间宽阔，收纳一台PSP-1000也不成问题。包体两侧材料内弯式缝合手段令其具有很好的收紧能力，安放PSP-2000在里面也不会轻易松动。而产品外侧还有一个收纳隔档，可以放入UMD、耳机等一些小东西。



高档的造型，低廉的价格（原装产品二十分之一不到的价格），各位猎人朋友是否满意呢？









乌冬 深圳

前阵子因为受新主板不能破解的消息影响，PSP-2000的价格一下子涨了不少，不少店面一度开价1430元甚至更高，就算便宜点的也在1400左右，实在有点离谱。不过见玩家不买账，不出几日这种虚长的价格就有所回落，现在PSP-2000的价格大约维持在1350元的水平，稍贵的的粉红色则要1380元。在这里也顺便提醒一下各位读者，面对这种不正常的价格波动要保持正常的心态，没必要见风就是雨，毕竟新主板才刚刚出来了，就算是破解也需要时间的，相信过不久就会回到之前的正常水平。至于有些玩家担心的老主板机器缺货的问题，这里可以告诉大家的是"短时间内都不会"，因为知道要升价所以不少商家都压了货，市面上的老主板的PSP-2000数量还是十分充足的。

新出炉的MARK2记忆棒因为速度上的优势，一下子受到了不少玩家的追捧，而8G的价格也只比老版本的贵了20元左右，卖250元，相信很快就会取代市面上的旧版的8G。2G和4G的价格变化不大，2G报价60元，4G高速报价130元。

普通版iDSL的价格还是在1030元～1050元的范围内浮动，也包括最近到货的蓝黑色。烧录卡方面依然以M3、SC DS和EZ5为主流，另外R4还是严重缺货中。



沈朗 广州

接过恐龙的棒子，从本辑开始就由在下给各位带来最新的广州掌机行情。简单介绍一下自己吧，快奔三的老玩家一个，喜欢动作、格斗和赛车类游戏。没事喜欢往海印瞎转悠，和各商家、小工也算个熟悉，有内幕和新消息将第一时间给大家呈报，谢谢大家捧场。

最近PSP的价格走势就像广州的天气一样变化无常。上周新版PSP-2000大量进入市场，这批机器使用了TA088_V3主板并搭载了新的CPU，不能再用神电来刷机，所以导致市面上的库存老P身价暴涨，由原来的1230元升至1328元，一天之内升幅近百元，随后一周均在1328元～1368元的价位间浮动。直至完稿当天，PSP-2000的报价是黑、白色1330元，粉红、薄荷绿、薰衣紫、雏菊蓝为1380元，深红、哑光铜1410元。虽然随后DA大神发布了神电V6，但还是对TA088_V3主版毫无办法。连大神也声称完全破解V3颇具难度，需要花费一定的时间。笔者预计在未来半个月内小P的走势仍会维持在一定的高价位，除非神电V7公布或V3主板被完全破解，否则很难回落到6、7月时的合理价位。

任天堂掌机方面，NDSL的报价是黑、白色1010元，粉红、冰蓝色为1015元，金属玫瑰红1050元。而iDSL的报价则是黑、白色1020元，粉红、冰蓝色1030元和珐琅青1015元。另外笔者在走访过程中看到新版的R4也有得卖了，这种卡全称是R4 ADVANCE，外包装、烧录卡形状、做工和使用方法等和老R4基本相同。但因为是周末，人流比较多，不敢太麻烦小工。粗略试用了一下，装了《三国志大战·天》、《节奏天国·金》等几个新游戏，均能正常运行。商家的报价是110元，性价比还算过得去，等有机会详细试用过后再跟大家分享心得。



在刚刚过去的短短半个月时间里，PSP-2000经历了一波较大的价格波动。先是由于索尼更换PSP-2000主机主板使得神奇电池无法刷写自制系统，导致市场上初始版本4.01系统以下的主机价格疯涨，短短一周的时间涨幅就达到了100元甚至更高。但是因为有了之前的经验，零售商方面并没有因为担心无法刷写系统而刻意囤货，另一方面也是因为北京奥运会正式开幕，各级市场在面对执法部门时都感到压力较大，就连散装光盘在市场上也难觅踪影，某些商家竟然以货少为由将Xbox360的散装《刀魂4》开出了30元的天价。

完稿时北京市场上PSP-2000配4G卡的价格大体维持在了1650元，考虑到关于可刷写新主板的程序即将放出，随即主机价格也会随着下调，所以不着急的玩家倒是可以暂时按兵不动，毕竟现在的价格受外部环境影响较大，依然存在着不小的降价空间。在存储设备方面，组装8G MARK2记忆棒货源充足，价格在330元左右，速度超快的同时却有着不小的坏损率，玩家在实体店购买时一定要现场拷入游戏进行测试，并让商家开具遇质量问题可更换的收据，以免日后出现问题时难以解决。

NDSL方面倒是没有出现PSP的价格反覆。神游也推出了蓝黑色的iDSL，和之前的红黑色相比去掉了外壳上的龙纹喷绘，面相上绝对可以让玩家满意。



8月8日，全世界瞩目的日子，北京奥运会火爆开幕。人们将眼光聚焦在奥运会上，期待着中国奥运健儿勇夺金牌，为国争光！

近日来，全国上下都受到奥运的影响，各类物流、货源紧张，当然游戏市场也不例外。PSP方面，自从采用了新主板的PSP-2000被证实不能破解，市面上的机器疯狂涨价，直接从1300元左右涨到了1450元左右，但是这个现象没有维持多久。不到一周的时间内，DA和M33小组就放出来V6版刷机神奇电池，虽然暂时不能破解最新版本机器，但是已经有消息指出，说V7版神奇电池马上就会放出。

目前PSP主机价格已经基本稳定，黑、白、银三色基本在1330元左右，彩色机器，薄荷绿、薰衣紫、雏菊蓝为1400元，最贵的粉红色是1450元。周边方面，由国内周边厂商品胜推出的“久战王”电池套装也已到货，套装包括1200毫安电池及座充，而且据说这款座充还支持对原装电池进行充电，对于拥有多块电池又不想购买官方座充的玩家可以考虑一下。

iDSL货源充足，价格在1020元左右。烧录卡最近缺货，R4卡停产，现在市面上大部分都是假的，做工相对较差，稳定性也不好。要买烧录卡的话笔者推荐比较多人买的AK2，价格为180元。



本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	iDSL	NDSL	GBM	MSD（8G）	MSD（4G高速）
广东广州	沈朗	1390	—	1010	1020	—	215(M2)	105(M2)
广东深圳	久圣电玩	1320	—	1040	1050	—	220	120
北京	绿洲电玩	1350	—	1030	1080	500	260	140
陕西西安	快乐多电玩	1330	—	1020	—	420	290(M2)	180(M2)
浙江杭州	江城博晶电玩	1350	1200	—	1100	—	300	150
福建厦门	快乐多电玩	1330	—	1080	—	430	240	140
山西太远	逸豪电玩	1400	—	1050	—	500	240	140

火热秘技

栏目主持：盲先知

8月8日下午在编辑部写东西，到了晚上就和几个同事一起看了奥运的开幕式。不得不说，这个开幕式还是相当精彩的，尤其是整个表演中洋溢着丰富的中国元素，让人叹为观止。现在奥运比赛正火热地进行着，希望中国健儿们能发挥出自己的正常实力。体育比赛讲究“重在参与”，游戏也一样，要是遇到太难的游戏也别太勉强，修改可能就是不错的选择哦。

PSP 罪恶装备XX 重音核心 PLUS

日版　ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス





在2D格斗游戏逐渐边缘化的今天，有《GGXX》这样的优秀作品实属非常难得，游戏不仅玩起来视效华丽手感爽快，而且系统丰富很有研究的价值。希望掌机版的推出能再次扬起游戏的热度。下面为大家奉上一些秘技，另外，几乎所有这些隐藏要素在游戏时间达到86小时之后就会自动开启。

○特殊颜色

在选择人物时，玩家可以按L键切换AC、EX、SLASH和RELOAD四个配色主题，每个主题中按□、×、△、○或R来选择人物都会看到不同的颜色。其中有一些明显是恶搞的配色，如SLASH中蓝发红目凌波主题的Jam、紫绿相间初号机配色的Justice、白紫搭配水银灯风格的Dizzy等。另外，选人时如果不慎选错人物或配色，可以按SELECT重选。

○EX人物

EX人物的选择方法是在选人界面按下START再选择“EX”。这些人物的招式和普通版几乎完全不同，性能差别也非常大。EX人物并非初始就能选，而是要在故事模式中完成相应角色的故事、在生存模式里打败过相应的黑色角色、或是在任务模式里击败相应对手后才可以选择。

○金、黑人物

金色人物浑身金光，速度、攻击力和招式性能都有大幅强化，选人时按L至SLASH主题再按R键选择；黑色人物通体漆黑，TG无限，选人时按L至RELOAD主题再按R键就能选择。这两种人物都是对付CPU的利器，出现方法和上面类似：要在故事模式中完成相应角色故事的所有路线、在生存模式里打败过相应的金色角色、或是在任务模式里以3名不同的人物击败相应对手后就可以选择了。

○隐藏人物

原圣骑士团长Kliff Undersn与Gear们的首领Justice作为隐藏角色也可以在游戏中选择。他们出现的方法是完成他们的故事模式或在任务模式中分别完成5个、10个任务。

NDS

新国际田径大赛

美版 New International Track & Field 秘技



Konami的老牌运动游戏系列最新作借着奥运的东风登陆NDS，看电视上比赛的同时玩家也不妨试试这款游戏。游戏的内容还算丰富，尤其是有众多Konami名角可用，像是Belmont、Snake等，想像一下他们在比赛场上的情形吧。

○隐藏人物

人物	出现方法
Frogger	通过简单难度
Sparkster	通过简单难度并获得全部金牌
Evil Rose	通过普通难度
Simon Belmont	通过普通难度并获得全部金牌
Pentarou	通过困难难度
Solid Snake	通过困难难度并获得全部金牌
Ming Ming	在官方网站注册
Pyramid Head	在单项项目中全部获得铜牌以上

NDS

房车大赛 起点

美版 GRID 秘技

○数字密码

进入菜单的“Options”选项，再选择“Cheat Codes”就可以输入密码以获得奖励。

密码	效果
233558	解锁所有要素
161650	无敌
800813	MM模式
789520	Drift Master模式
401134	High Roller模式
831782	Perfect Grip模式
657346	幽灵车
592014	玩具车

下面为大家介绍NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。



火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑

日版 ファイアーエムブレム 新・暗黑龙と光の剑 金手指

○ GameID：YFEJ 73C676A2

金钱99999999
621986D8 00000000
B21986D8 00000000
000001CC 05F5E0FF
D2000000 00000000

剧情、音乐欣赏模式开启
621986D8 00000000
B21986D8 00000000
20000233 00000001
20000234 00000001
D2000000 00000000

按SELECT当前单位经验99
94000130 FFFB0000
621986F4 00000000
B21986F4 00000000
2000006B 00000063
D2000000 00000000

按SELECT当前单位能力最高
94000130 FFFB0000
621986F4 00000000
B21986F4 00000000
00000050 63636363
00000054 63636363
D2000000 00000000

按SELECT当前单位HP60
94000130 FFFB0000
621986F4 00000000
B21986F4 00000000
2000006C 0000003C
D2000000 00000000



按L+R获得全道具
94000130 FFFB0000
621986D0 00000000
B21986D0 00000000
D5000000 00630001
C0000000 00000065
D6000000 00000000
D4000000 00000001
D2000000 00000000

按SELECT当前单位全道具满数量
94000130 FFFB0000
621986F4 00000000
B21986F4 00000000
20000072 00000063
20000076 00000063
2000007A 00000063
2000007E 00000063
20000082 00000063
D2000000 00000000



按SELECT当前单位无限行动
94000130 FFFB0000
621986F4 00000000
B21986F4 00000000
2000009C 00000000
D2000000 00000000

按SELECT当前单位武器熟练最高
94000130 FFFB0000
621986F4 00000000
B21986F4 00000000
00000084 FFFFFFFF
10000088 0000FFFF
D2000000 00000000

狩猎季节2G 第10话

画廊

绘 licut














嘎嘎嘎嘎……


喔呵呵呵
呵~~~~~


人类真是狂妄无知的生物啊
…竟然敢闯进这里来！
你们知道我是谁么，喔
呵呵呵呵~~~


什么鬼东西…头上怎么顶个…烤肉
炉…他很崇拜烤肉文化么…


我就是伟大的奇面
王！！
你们俩
就留下给
我做奴隶
吧！！


……喔、呵
呵呵呵…
竟然把我
的皇冠
说成烤
肉炉…

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

刚刚结束的DK∑3713小型展让PSP玩家尝到了"头顶青天"的感觉，不过这并不能掩饰8月份PSP游戏阵容匮乏这个事实，月底只有加强版的《FATE》等数款受众面非常固定的作品。相比之下，NDS游戏阵容就要丰富得多，进入下旬后，《西格玛倍音》、《雷电十一人》等原创作品以及《东京魔人学园剑风帖》这样的旧作复刻将接踵而至。另外，"《女神侧身像》系列"的NDS最新续作也已经公布了准确发售日，日期锁定在今年10月2日。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2008年8月					
21日	西格玛倍音	シグマ ハーモニクス	Square Enix	RPG	5490日元
21日	东京魔人学园剑风帖	东京魔人学园剑风帖	MMV	S·RPG	5229日元
21日	遥远的时空中 梦浮桥	遥かなる时空の中で 梦浮桥	Koei	AVG	5040日元
22日	雷电十一人	イナズマイレブン	Level—5	RPG	4800日元
26日	法拉利挑战赛	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Activision	RAC	29.99美元
28日	新世纪福音战士 绫波育成计划DS with明日香补完计划	新世纪エヴァンゲリオン 绫波育成计画DS withアスカ补完计画	Broccoli	SLG	5040日元
28日	战术公会	タクティカルギルド	Success	SLG	3990日元
28日	出包王女 刺激紧张！ 林间学校篇	To LOVEる－とらぶる－ワクワク！林间学校编	MMV	AVG	5040日元
29日	模拟人生2 公寓生活	The Sims 2 Apartment Life	EA Games	SLG	29.99美元
2008年9月					
4日	蓝龙PLUS	ブルードラゴン プラス	AQ Interactive	RTS	5980日元
4日	绝对可怜之子 第4个孩子	绝对可怜チルドレンDS 第4のチルドレン	Konami	SLG	5250日元
4日	放学后神秘俱乐部 26扇门	放课后ミステリー俱乐部 26の扉	Interchannel Holon	PUZ	4179日元
4日	甜甜私房猫 小叽来我家	チーズスイートホーム チーがおうちにやってきた！	Interchannel Holon	AVG	5040日元
11日	美少女梦工厂4 特别版	プリンセスメーカー4DS スペシャル エディション	Cyber Front	SLG	5040日元
12日	猜谜学园DS	クイズマジックアカデミーDS	Konami	ETC	5250日元
13日	口袋妖怪 白金	ポケットモンスター プラチナ	Nintendo	RPG	4800日元
16日	星球大战 原力释放	Star Wars：The Force Unleashed	LucasArts	ACT	39.99美元
18日	龙珠DS	ドラゴンボールDS	NBGI	A·AVG	5040日元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	ACT	29.99美元
25日	噩梦骑士	ナイツ·イン·ザ·ナイトメア	Sting	SLG	5090日元
25日	毁灭世界 被引导的意志	ワールド·デストラクション 导かれし意志	SEGA	RPG	5980日元
25日	逆境无赖开司 死亡或生还	逆境无赖カイジ Death or Survival	Compile Heart	AVG	5040日元
26日	索尼克编年史 暗黑兄弟会	Sonic Chronicles：The Dark Brotherhood	SEGA	RPG	29.99欧元
2008年10月					
2日	女神侧身像 负罪之人	ヴァルキリープロファイル 咎を背负う者	Square Enix	RPG	5040日元
9日	铁道检定DS	铁道检定DS	Spike	ETC	5040日元
9日	铁道少女DS 终点回忆	铁道むすめDS ターミナルメモリー	Takara Tomy	AVG	5040日元
16日	AWAY 混乱的迷宫	AWAY シャッフルダンジョン	AQ Interactive	RPG	5229日元
16日	阿瓦隆代码	アヴァロンコード	MMV	A·RPG	5229日元
16日	卡片召唤师DS	カルドセプトDS	SEGA	TAB	5040日元
23日	决意 死亡标记	ケツイ デスレーベル	Arika	STG	5800日元
23日	恶魔城 被剥夺的刻印	恶魔城ドラキュラ 夺われた刻印	Konami	ACT	5250日元
30日	希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS＋	シドとチョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫DS+	Square Enix	RPG	5040日元
2008年秋					
未定	思乡之风	ノスタルジオの风	Tecmo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授与最后的时间旅行	レイトン教授と最后の时间旅行	Level—5	AVG	售价未定
2008年冬					
未定	心灵传说	テイルズ オブ ハーツ	NBGI	RPG	售价未定

08.21 西格玛倍音



■Square Enix■RPG■5490日元

本作是一款包含推理要素的RPG，作为SE近年为数不多的正统原创作品，除了悬疑感十足的剧情外，系统上也有不少创新之处。主角西格玛的音使能力不仅用于解谜推理，更可指挥女主角以丰富多彩的动作攻击魔物。虽然人物与舞台均显欧洲中世纪风情，但音乐、女性换装、强大的声优阵容等流行要素让游戏拥有很强的亲和力。只有击败所有逢魔，你才能成为刺穿黑上馆上空密布阴云的阳光。



08.22 雷电十一人



■Level-5■RPG■4800日元

本作是由现在影响力越来越大的Level-5推出的一款原创作品，巧妙地将足球运动与RPG要素结合了起来，从而诞生了一种全新的游戏方式。在RPG部分，玩家可以从1000位以上的角色中来选择收集同伴，创造一支属于自己的球队；而在比赛部分，玩家则可以用触控笔进行流畅的操作，发动华丽的必杀技。通过Wi-Fi网络连接，玩家每周都可以下载到新的角色，这种服务将持续大约一年。



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
未定	凉宫春日的忧郁（暂名）	凉宫ハルヒの忧郁（暂名）	SEGA	AVG	售价未定
未定	王国之心 358/2天	キングダムハーツ 358/2 Days	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人	Square Enix	RPG	售价未定

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2008年8月					
26日	泰格伍兹PGA巡回赛 09	Tiger Woods PGA TOUR 09	EA Sports	SPG	39.99美元
28日	玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版+	マナケミア 学园の炼金术士たち PORTABLE +	Gust	RPG	5040日元
28日	水月 携带版	水月 ポータブル	GN Software	AVG	5040日元
28日	FATE/老虎斗技场 加强版	フェイト/タイガーころしあむ アッパー	Capcom	FTG	5240日元
2008年9月					
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	ACT	39.99美元
18日	侍道 携带版	侍道ポータブル	Spike	A·AVG	3990日元
18日	家庭教师REBORN 斗技场	家庭教师ヒットマンREBORN! バトルアリーナ	MMV	FTG	5229日元
20日	新安琪莉可 特别版	ネオアンジェリーク Special	Koei	AVG	5040日元
23日	猜谜大师	Buzz! Quiz Master	SCEA	ETC	19.99美元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	ACT	29.99美元
25日	美少女梦工厂5 携带版	プリンセスメーカー5 ポータブル	Cyber Front	AVG	5040日元
25日	游戏王对战怪兽GX 双重战力3	游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース3	Konami	TAB	5250日元
25日	出包王女 脸红心跳！临海学校篇	To LOVEる－とらぶる－ドキドキ！临海学校编	MMV	AVG	5040日元
25日	PC-E精选 星际战士合集	PCエンジン ベスト コレクション ソルジャーコレクション	Hudson	STG	2940日元
25日	卡尔迪那鲁之弧 携带版	カルディナルアーク ポータブル	Idea Factory	SLG	5040日元
2008年10月					
2日	一骑当千 雄辩之拳	一骑当千 エロクエント フィスト	MMV	ACT	5229日元
3日	FIFA足球 09	FIFA Soccer 09	EA Sports	SPG	19.99欧元
7日	NBA Live 09	实况NBA 09	EA Sports	SPG	39.99美元
9日	超时空要塞 王牌开拓者	マクロスエース フロンティア	NBGI	ACT	5040日元
16日	勇者别嚣张or2	勇者のくせになまいきだor2	SCEJ	SLG	3980日元
21日	星之海洋 初次启程	Star Ocean: The First Departure	Square Enix	RPG	39.99美元
23日	BLEACH 灵魂嘉年华	BLEACH ソウル・カーニバル	SCEJ	ACT	4980日元
23日	深红编年史 红辉的魔石	ガーネット クロニクル 红辉の魔石	SEGA	RPG	5040日元
23日	萌麻将	萌える麻雀 もえじゃん!	Hudson	TAB	5040日元
30日	蓝岛物语 少女的约定	蓝岛物语 レアランドストーリー 少女の约定	Arc System Works	SLG	5040日元
2008年12月					
未定	ディシディア ファイナルファンタジー	异说 最终幻想	Square Enix	FTG	售价未定
2008年冬					
未定	偶像大师SP 完美之日	アイドルマスターSP パーフェクトサン	NBGI	SLG	售价未定
未定	偶像大师SP 神奇之星	アイドルマスターSP ワンダリングスター	NBGI	SLG	售价未定
未定	偶像大师SP 思念之月	アイドルマスターSP ミッシングムーン	NBGI	SLG	售价未定
未定	世界传说 光明神话2	テイルズオブザ ワールド レディアントマイソロジー2	NBGI	RPG	售价未定
未定	啪嗒砰2（暂名）	パタポン2（暂名）	SCEJ	MUG	售价未定
未定	乐克乐克2	LocoRoco2	SCEJ	ACT	售价未定

精彩内容导视



本辑看点

口袋特企——《罪恶装备XX 重音核心 PLUS》精彩连续技演示（上）

洋葱：本次在口袋特企栏目中，我们将为大家献上近日在PSP上推出的人气2D格斗游戏《罪恶装备XX 重音核心 PLUS》的精彩连续技影像，由达人玩家同时也是洋葱的好姐妹“尼补汇”亲自操刀。



新动一刻



《药师寺凉子的怪奇事件薄》
《强袭魔女》
《乃木坂春香的秘密》

搜罗近期新番，给大家送上最新的动画资讯！

游戏展望台

流星洛克人3／索尼克编年史 暗黑兄弟会／波斯王子 堕落之王／恶魔城 被剥夺的刻印



展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！

新作特搜队

PC-E精选 银河少女传说合集／熊猫日记／公主之日 携带版／反叛的鲁鲁修R2 盘上的Geass剧场／学校恐怖流言 花子来了／家庭教师REBORN DS 炎之热斗 超燃烧吧未来／风舞格斗／盗贼皇女／森林夏季运动会／PC-E精选 天外魔境合集／黄昏综合症 禁断都市传说／国际田径大赛／木乃伊 龙帝之陵／太空黑猩猩／Hello Kitty的熊猫运动场／神秘公寓／偶像宣言 热舞出道／街道创造者DS／节奏天国 金／心跳魔女神判2／信长的野望DS2／流行之神2 携带版 警视厅怪异事件簿／巴滋答题大师／虚幻勇士 无尽探索／三国志大战・天／无限轮回 梦归古城



全面收录近期二线作品，不放过漏网之鱼！

火热试玩区



《火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑》
《召唤之夜2》
《英雄传说 空之轨迹 the 3rd》
《梦幻之星 携带版》

详解近期当红大作，为您展示动作的系统和特点！

《口袋光环DVD》Vol.94有奖问答题目

在“本次新作特搜队”栏目里关于“熊猫日记”的演示段落中，演示者最后对熊猫干了什么？

A：喂食　B：嬉戏　C：洗澡

Vol.93有奖问答答案：A

本辑活动奖品



盟区战卡 3名

感谢盟区提供战卡作为奖品

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931—4867606

中奖名单

《掌机王SP》第92辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

特等奖

1名 PSP—2000



1名 NDSL主机



广州市	邓继恩
上海市	胡凯

一等奖



6名









NDS烧录卡

化州市	陈润华
葫芦岛市	刘旭
广州市	卢维臻
宁波市	徐挺
北京市	杨睿
南昌市	郑颖

二等奖







耳机

5名 NDS烧录卡

芜湖市	陈勇
朝阳市	罗廖宁
南宁市	蒙子辛
北京市	潘攀
武汉市	张四通

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

湛江市	黎康辉
昆明市	李斌
连云港市	祁俊伟
呼和浩特市	神鹏
上海市	王英斌
上海市	徐军

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931—4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

ISBN 7-88527-241-8

9 787885 272418

掌机王光盘定价：9.8元　本手册随盘附赠不能单独销售